EGATICS HANGE

10/93 pm 5,90

DAS AMIGA SPIELEMAGAZIN

SPECIALS

Games Guide auf 12 Seiten!

Die besten Flugsims

X-MAS-HITS

Battle Isle 2
James Pond 3
Jurassic Park

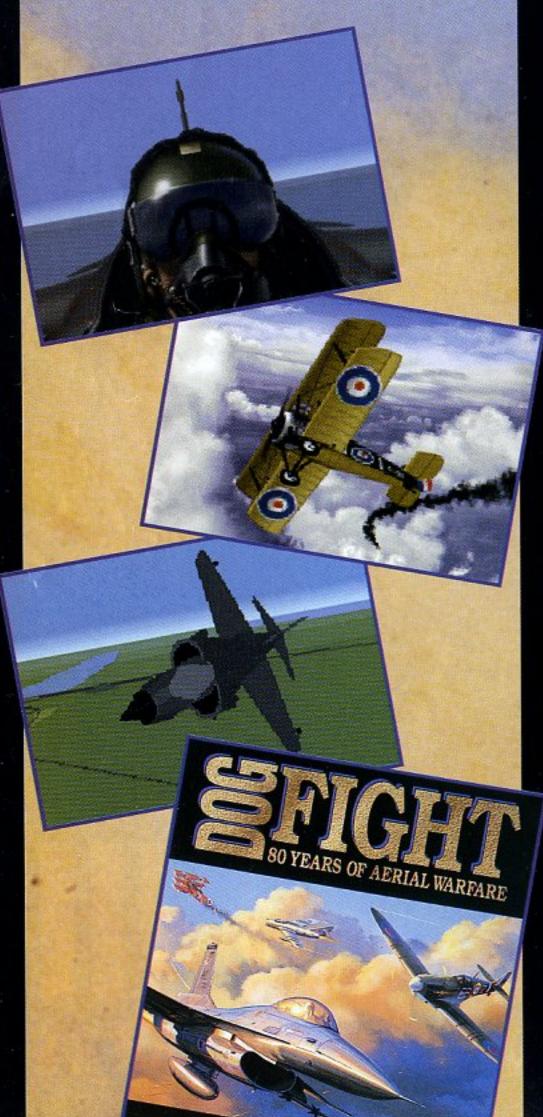
SUPER-QUIZ

Tolles Gewinnspiel zum Jubiläum

DIE RÜCKKEHR DES KLASSIKERS

SOYEARS OF AERIAL WARFARE

Der Nervenkitzel im Luftkampf Mann gegen Mann



Simulation von MicroProse: Mann gegen Mann - Maschine gegen Maschine, im Duell um die Herrschaft im Luftraum. 80

Jahre Luftkampf-Erfahrung, zusammengefasst in einem Spiel! Von Flugzeugen des 1. Weltkrieges, wie einer Fokker Dreidecker, bis hin zu einer Fighting Falcon - es ist alles da, um des Herz jedes Piloten höher schlagen zu lassen. Aber geben Sie acht, daß es nicht im nächsten Augenblick damit schon aufhört! Denn da ist kein Platz für Irrtümer - eine falsche Entscheidung, und schon sind Sie Geschichte!

Dogfight beinhaltet 12 legendäre
Kampfflugzeuge. Jedes mit seinen typischen
Merkmalen - ob es Bewaffnung, Cockpit oder
Flugverhalten betrifft. Darüberhinaus können
Sie Missionen und den Einsatz anderer
Maschinen planen: Angriff, Nachschub,
Patroullien oder Verteidigung. Zusätzlich gibt es
noch den "Was wäre, wenn..." - Modus. Könnte
z.B. eine Spitfire eine MiG-23 austricksen?

Haben Sie das Zeug, die Nummer 1 zu sein? Können Sie bis an Ihre Grenzen gehen - ohne aber darüber hinaus zu schießen?

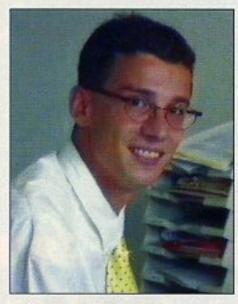
Wie gut sind Sie als Pilot? Finden Sie es heraus in Dogfight!

Lieferbar für IBM-PC-kompatible und JETZT auch für Commodore Amiga.

MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY. Tel: 0666 504399

Seriously Fun Software





JUBILÄUM

Herzlich willkommen zur Jubiläumsausgabe von AMIGA Games. Unglaublich, wie die Zeit vergeht. Eben erst angefangen und schon ein Jahr dabei. Alle Leser, die uns schon seit einem Jahr begleiten, dürfen sich auf das große Jubiläumsquiz freuen, bei dem wir ein AMIGA CD 32 verlosen. Nur wer alle Ausgaben kennt, darf sich ernsthafte Chancen zum Gewinn des Hauptpreises ausrechnen.

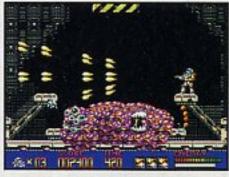
Zum Jubiläum geloben wir auch Besserung, was die Fehlerquote angeht. Die Sommerhitze scheint uns weniger Probleme bereitet zu haben als den Kollegen von der Druckerei in England. Vor lauter Knallern haben sie doch einige Seiten glatt weggeschmissen und dafür alten Krempel wiederholt. Die meisten unter Euch haben sicherlich die zweite Folge des Graftgold-Diary vermißt, ebenso haben sich manche wahrscheinlich über die Wiederholung der AMI-GA Games Charts gewundert. Ich möchte mich hierfür tausendmal entschuldigen, es soll nie wieder vorkommen! Als kleines Entgegenkommen kann ich hier jedoch zwei Bonbons ankündigen. Zum einen haben wir auf der nächsten Ausgabe der AMIGA

Games eine Coverdisk mit einem kompletten Spiel. Der Preis bleibt jedoch bei DM 5,90. Ist doch schön, oder? Das zweite Bonbon ist das AMIGA Games Sonderheft, das ab 25. September im Zeitschriftenhandel erhältlich ist. Wir testen die besten dreiundreißig Spiele, die seit dem Bestehen der AMI-GA Games erschienen sind und bewerten sie neu. Dazu gibt es noch zwei exklusive Specials. Zum einen berichten wir über Battle Isle II von Blue Byte. Dazu zeigen wir massenweise Bilder und interviewten die Programmierer. Das andere Special dreht sich um die Dune-Macher Westwood und deren Erfolgsstory, die ausführlich vorgestellt wird. Für jeden Amiga-Spiele-Freak ist dieses Heft als Nachschlagewerk einfach unverzichtbar. Übrigens, die Spiele werden nach Plätzen geordnet. Welches Spiel wird also das ultimative Spitzenspiel werden? Legt Euch dieses Heft auf alle Fälle zu! Zum Abschluß noch ein paar Worte zu dieser Ausgabe: Der strahlende Stern ist hier natürlich Turrican 3, zu dem wir alle Levels und alle Fakten haben. Außerdem werfen wir noch einen vorausschauenden Blick auf die kommenden Weihnachtshits und die ECTS Show in London. Von Battle Isle II bis James Pond 3 - wir wissen, welche Spiele die Weihnachtschart erobern und zum Messethema in London werden. Genießt dieses Heft! Viel Spaß mit dieser Aus-

gabe wünscht Euch

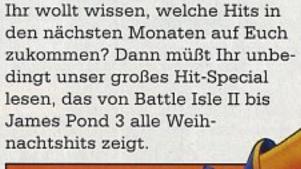
TURRICAN 3





Lange Monate warteten wir auf die fertige Version. Nun ist sie endlich da und wir betrachteten sie etwas genauer für unser großes Turrican-Special.

X-MAS HITS





PARACE SUICED ALT

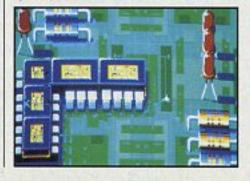


FLY AWAY!

In unserem regelmäßigen Spielespecial haben wir
uns dieses Mal die
besten Flugsimulationen vorgenommen. Wer den Nachbrenner einschaltet
und wem eine
Bruchlandung droht!
In dieser Ausgabe.

DIARY

Wir führen unsere exklusiven Tagebücher weiter. Der zweite Teil des Graftgold-Tagebuchs und der dritte Teil zu Alien Breed 2, der insbesondere Insider ansprechen dürfte.







Impressum

Verlag:

Computed Verlag GmbH & Co.KG Innere Cramer-Klett-Straße 6 90403 Nürnberg Telefon 09 11/53 25-0

Ansehrift der Redaktion:

ome tec Verlag GmbH & Co.KG R/ daktion "AMIGA Games" Isarstraße 32-34 90451 Nürnberg

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Stellvertretender Chefredakteur:

Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi) (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

Textkorrektur und Bildredaktion:

Herbert Aichinger (ha), Michael Erlwein (me)

Werbung:

Stefanie Geltenpoth

Redaktion Deutschland:

Games Guide: Oliver Menne (om), Leserbriefe, PD: Rainer Rosshirt (rr)

Internationale News:

Timothy Wilkins (tw)

Layout:

Hansgeorg Hafner, Bettina Kaim, Simon Schmid, Dieter Steinhauer, Silvia Stenglein

Freie Mitarbeiter:

Tobias Berger (tb), Martin Klaus (mk), Thorsten Freiherr (tf), Tony Jones (tj), Wolfgang Dietsch (wd), Lutz Mahle (m),

Geschäftsführ 7:

Adolf Silbermann

Vertrieb

Song Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

Thorsten Szameitat (ts) Tel: 09 11/6 42 62 63 Tel: 01 71/6 21 31 46 Fax: 09 11/6 42 63 34

VECTOR Medienmarketing GmbH

Falkstraße 45-47 47058 Duisburg Telefon 02 03/3 05 11 11

Fax 02 03/3 05 11/34



Druck:

Cooper Clegg Ltd Tewkesbury, U. K.

Abonnement:

AMIGA Games, kostet im Abonnement zusam er mit Diskette (12 Ausgaben) DM 79,-, ohne Diskette DM 69,-, Ein Abonnement gilt für mindestens ein Jahr.

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden. Urheberrecht:

Alle in AMIGA Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.

Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken der Zeitschrift CTW für die freundliche Unterstützung.

MES MES MACINAL AUSGABE 10/93

RUBRIKEN

Helpline		- 60
Infotorial	-	3
Inserentenverzeichnis		60
Impressum	1-	4
Vorschau 11/93	-	98

NEWS

100			
ECTS	Preview	14	12
2010	The state of the s		

DEMO SERVICE

Demoversionen zum Bestellen

CHARTS

AMIGA Gam	es-Charts	82
media control	-Charts	41

LESERBRIEFE

Uncle Rossis Mailbox 54

PD & SHAREWARE

Spiele & Utilities 84

POP TOPS

Max Design testet 66

SPECIALS

Ascons Anstoß	- 92
Das Jubiläumsquiz	80
Die besten Flugsimulationen	76
Thalion Action	94
Turrican 3	14
X-Mas Hits	8

IN PROGRESS

fien Breed 2-Diary	72
Fraftgold-Diary	68

TEAMWORK

lubs & Freaks	88
duns of receive	- 00

GAMES GUIDE

Cheats, Tips & Tricks 42

SPIEL DES MONATS

THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE	
urntime	18
ar memo	

REVIEW

SECOND MANUFACTURE TO THE PARTY OF THE PARTY	Table 1
Blastar 💻 🖷	32
Blob	36
Delivery Agent	28
Die Odyssee	64
Gnome Alone	26
Lothar Matthäus	22
Soccer Kid	38
Entalla Bea	No. of Concession,

Allo alle Seite-62

EGATTICS MAN COVERDISK

Coverdisk Helpline

für Abonnenten auf Seite 60





Turrican 3

Über ein Jahr hat es gedauert, und nun ist es soweit: Wir unterziehen die Endversion von Turrican 3 ein genaueren Prüfung! Alle Levels, alle Bilder! Jetzt!







Burntime

Max Design benötigte genau ein Jahr, um den Nachfolger von 1869 auf die Beine zu stellen. Wir küren Burntime zum Spiel des Monats und zwar ziemlich eindeutig.







Lothar Matthäus

Der Torminator legt nun endlich los! Ob das Spiel seinem großen Namensgeber gerecht und zum Weltfußballspiel des Jahres wird? Die Auflösung im Test! 22





Blastar

Core Design in Hochform! Mit Blastar legen sie das aufregendste Schießspiel für den Amiga seit Apyida vor. Wir haben einen multidirektionalen Probeflug gewagt.

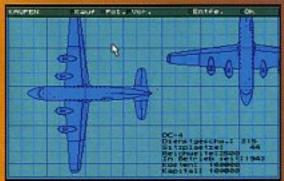
32





Soccer Kid

Krisalis hat den Durchbruch endgültig geschafft! Nach Arabian Nights haben sie nun mit Soccer Kid das innovativste Jump & Run seit langem in Vorbereitung. 38





Fly Away!

Die besten Flugsimulationen für den Amiga haben wir von der Startbahn abheben lassen. Bei wem es eine Bruchlandung gegeben hat, erfahrt Ihr in dieser Ausgabe.

76

emoservice.

Die tollsten spielbaren Demos zu Hause spielen? Nicht nur eine, sondern

mehrere? Kein Problem. Sucht Euch einfach aus den nachstehenden Demodisks Eure persönlichen Favoriten aus und notiert diese auf untenstehendem Coupon. Innerhalb von 8 Tagen könnt Ihr Euch dann an spielbaren Demoversionen der aktuellen Hits und alter Klassiker laben.

1.

MES



Eishockey Manager

Der Eishockey Manager thront derzeit wacker und unanfechtbar auf Platz 1 der media control-Charts. Wenn Ihr einmal eine Saison durchspielen wollt, dann nutzt unseren Service. Unsere Wertung:

84%

2.



yo! foe!

von Blue Byte/Hudson Soft wird wohl erst im August veröffentlicht. Ihr könnt jedoch jetzt schon einmal ein Probespielchen wagen. Wählt Nummer 2! Unsere Wertung:

72%





Bubba 'n' Stix

Dieses Demo ist so neu, daß wir noch nicht einmal eine Wertung dafür haben. Überzeugt Euch selbst von der Qualität des neuesten Core-Produkts. Uns gefällt es auf alle Fälle! Unsere Wertung:

gut





Sink or Swim

Habt Ihr Interesse an einer Drei-Level-Demo von Zeppelins erstem Vollpreisspiel? Dann schlagt einfach bei dieser Nummer zu! Sink or Swim ist toll! Unsere Wertung:

70%





Gunship 2000

Erst in diesen Tagen erschien der Vorzeige-Helikopter von MicroProse! Nun ist es Zeit, sich noch einmal näher mit dem Flugsimulations-Hit zu befassen. Unsere Wertung:

81%

6.



Das Punica Spiel

Und wieder hätten wir ein komplettes Spiel im Angebot. Wer weniger auf Malzbier und BiFi steht, trinkt vielleicht gerne Punica. Das Spiel kommt an die anderen jedoch nicht heran. Aber wer will...! Unsere Wertung:

fruchtig!





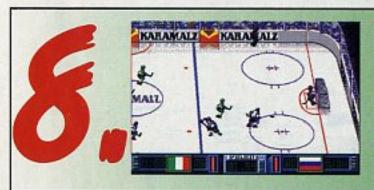


Traps in Treasures

Endlich neuer Stoff für alle Amiga Jump & Runner. Starbytes neuestes Spiel überzeugt auf der ganzen Linie. Ihr müßt es unbedingt einmal antesten!

Unsere Wertung:

82%



Karamalz Cup

Ihr habt keine Lust auf kleine Demos, die Ihr schon nach dreißig Minuten in- und auswendig kennt? Dann haben wir hier für Euch einen besonderen Leckerbissen. Ein komplettes Eishockey-Spiel auf einer Disk! Unsere Wertung:

61%



Flashback

Wollt Ihr famose Animationen gepaart mit grandioser Action erleben. Dann wagt einen Probelauf durch das neue Spiel von Delphine, die uns schon Another World bescherten. Unsere Wertung:

78%



Bi Fi Snackzone

Ein nettes Action-Adventure, das Euch zumindest einige Tage beschäftigen dürfte, ist die BiFi-Snackzone von Art Department. Ein komplettes Spiel für DM 3, wo gibt's das schon? Unsere Wertung:

62%



für Bestellungen und Reklamationen Telefon: 0911- 30 15 00

ME	.0			
0	emo			
4	emo	ser	vice	
O'IW				Ü

Absender:

Name, Vorname
Telefon
Straße, Hausnummer
PLZ, Ort

Ja, ich bestelle mir hiermit die folgenden, angekreuzten Demoversionen zum Preis von DM 2,- pro Stück. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

- 1. ☐ Elshockey Manager
- 6. ☐ Das PUNICA Spiel
- 2. Yo! Joe!
- 7. Traps 'n' Treasures
- 3. D Bubba 'n' Stix
- 8. Karamaiz Cup
- 4. ☐ Sink or Swim 5. ☐ Gunship 2000
- 9. ☐ Flashback 10. ☐ BiFi Snackzone
- Achtung! Alle Versionen benötigen mindestens ein MegaByte an Speicher!

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

☐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:

- ☐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
- ☐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum

Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

AMIGA Games Demoservice

Adolf von Harleßstraße 14

90427 Nürnberg



NAS HITS

Welche Hits erwarten uns noch bis Ende des Jahres? Wir haben für Euch den absoluten Überblick - brandheiß und spektakulär! Von Jurassic Park bis Battle Isle 2, von Ocean bis Renegade! Genießt diese News-Seiten! Von Hans Ippisch

BLUE BYTE & BATTLE ISLE 2

Wir haben sie! Die ersten offiziellen Bilder zu dem Nachfolger des Bestsellers! Alle Strategiefreunde dürfen sich schon einmal auf ein perfektes Spiel freuen,

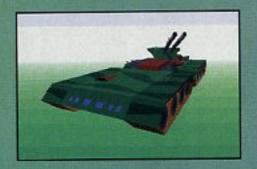


Das Battle Isle 2-Team von Blue Byte macht Dampf!

das Ende Dezember erscheinen soll. Für November erwarten wir Die Siedler, die als Mischung aus Populous, Mega lo Mania und Castles ebenfalls wie ein Bombe einschlagen dürften.



Battle Isle 2 - Ein Name sorgt für Aufregung.



Besserer Computergegner, schönere Grafiken.

BULLFROG & SYNDICATE ADD-ON

Die PopulousMacher erobern mit
Syndicate gerade die
Charts und Tausende
von Spielern warten
auf eine Fortsetzung. Fünfzig neue
Missionen und einige
neue Waffen dürften
die Freaks auf Trab
halten. Handgranaten,
Napalm-Waffen und
eine Multi-PlayerOption warten auf ihre Spieler.

Neue Waffen sorgen für Überbelegung im Krankenhaus.



Fünfzig neue Missionen sorgen für schlaflose Nächte.

mit Horrorspielen wie Elvira -Mistress Of The Dark hauptsächlich für anständige Gänsehaut, nun wollen sie jedoch mehr in die Adventure-Richtung gehen und

Lucas Arts Konkurrenz
machen. Ein
ähnliches
Interface
wie in Monkey
Island II und tolle Grafiken können gefallen.
Wir warten auf die
Amiga-Version.



Langweilig wie Sierra-Spiele oder humorvoll wie Lucas Arts Games wir werden sehen.

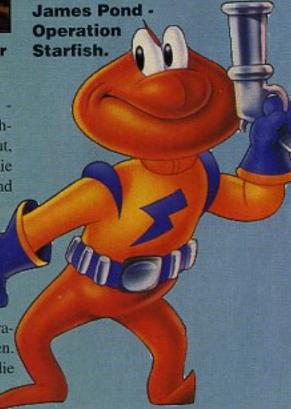
ADVENTURESOFT & SIMON THE SORCERER

Bislang sorgte das Team um Michael und Simon Woodroffe

MILLENNIUM & JAMES POND 3

Die James Pond-Saga geht in die dritte Runde. Vor einem Jahr begab er sich in das Trainingslager der Aquatic Games und nun macht er sich auf, in Operation Starfish den Käseschmugglern das Handwerk zu legen. Was wir bislang gesehen haben, stellt in Sachen Speed-Scrolling neue Rekorde auf.

Enterprise läßt grüßen!









Letzte Ausgabe stellten wir die Szenario-Disk vor und nun wird schon der Nachfolger angekündigt.

EMPIRE & CAMPAIGN 2

Jonathan Griffiths legt wieder los. Noch schönere 3D-Grafik, moderne Waffen und Fahrzeuge, besseres Gameplay und die bedeutsamsten Konflikte der letzten fünfzig Jahre sollen Campaign 2 zum Megahit machen. Wir sind gespannt!



Hoffentlich bleibt ihm das Schicksal des ersten Samurais erspart.

VIVID IMAGE & SAMURAI

Der erste Samurai ging leider aufgrund des Konkurses ein wenig unter, nun schicken sich die Programmierer von Vivid Image jedoch an, die Amiga-Action-Welt auf den Kopf zu stellen. Second Samurai sieht nicht nur großartig aus, sondern es spielt

sich auch teuflisch gut. Wir konnten uns von der Demo-Version gar nicht mehr losreißen.

CORE & BUBBA 'N' STIX

Was die Jungs von Core Design in den letzten Monaten auf die Softwarebeine gestellt haben, ist wirklich beeindruckend. Als

Der Held Bubba aus Cores neuestem Spiel ist hervorragend animiert.



Jede 1 A SOFT DISK 4,00 DM

Fordern Sie unser Into an stellannahme Rund um die Uhr

Katalogdisketten 5,00 DM incl. Spiel und Viruskiller

Versand per NN 8,00 DM Vorkasse 5.00 DM

os : WZZY'S QUEST gutes speci (1 MB) es : TEXT

text wererbeitung 63 : SYS

spiel mit 60 levelt DISK SORT III

VIDEODATEI ordrung füt wideos DRUCKER TOOLS braucht man STAR THEK

super spiel 2 disk BILLARD

10 : PLATTEN U. CD

MANDEL MOUNTAINS 31 musik seber machen 2 dak
GELDSPIELAUTOMAT 34 : DE LUXE HAMBURGER

fesselndes spiel 13 : VIRUS DISK

RETURN TO EARTH

16 : DATENBANK

18 : HAUSHALTSBUCH

vermalist konten 20 : GALACTIC WORK

21 : MECHFIGHT kampf der robet BLACK JACK

THE DEATH

en super spiel WIZZERD of SOUND

35 : IMPERIUM

COPY DISK

AMIGA DER EINSTIEG

SOME GLESS FORE 41

44 : CHIRA CHALLANGE II

45 : MISSILE COMMAND

47 : C64 EMULATOR

49 BUNDESLIGA

50 : MOONBASE S1 : SCHACH

52 : KHIFFEL gufe umsetrung 54 : SCHREIBKURS

57 : COSMOZ

SE GALGENVOGEL 60 : MASTER VIRUS KILLER 110 : IMBISS

63 : TEXTKID

68 : DENKSPIELE

kniffige denkspiele

116 : AMIGA KURS

alles über den AMIGA 26kk 120 : EVIL TOWER 124 : DISK REPARATUR

107 : RECHENTRAINER

sehr gutes rollenspiel 74 : DRAGON CAVE der absolute hat (1 MB) 75 : WERINER

des spel 77 : TUMBLER STREET 78 : TUMBLER STREET

B7 : ASTRO

97 : MÜHLE SO : DAME

Speichererweiterungen 512 kb für A500 intern

100 Stück 77,00 DM

Net254 Nr A500 u A500 - 98.00 DM

nur 49,00 DM Der Hit für Einsteiger nur 8,30 DM

PUBLIC DOMAI	N SERIEN
AMOR	1 - 83
BAVARIAN	1 - 340
FONTS	5 5 4
FRED FISH	1 - 850
FRANZ	1 - 220
KICKSTART	1 - 550
TIME	1 - 160
TIME SPEZIAL	1 3
TAIFUN	1- 230
ANTARES	1- 69
CACTUS	1 48
SAAR	1 - 240

LEERDISKETTEN: 3.5*2 DD 10 Stück

Überzetzt II

50 Stück 40,00 DM

49,00 DM

1 A SOFT PAKETE DER SPITZENKLASSE SOMIX SOUNDS SPIELE PAKET ANWENDER SCHULPAKET MUSIK PAKET

1 A SUPER Paket paket mit 100 superspielen ...

1 A WORKBENCH mt delen Pro zib Technerabelung, Vrenkiler, I zb Textuerarbeitung, Vrenkiller, in und violes mehr nur 19,90 DM

64.90

74.90

54.90

49.90

54.90

79.90

59.90

89.90

69.90

69.90

54.90

79.9

79.9

99.9

69.90

69.9

69.90

64.90

79.90

69.90

79.9

79.90

79.90

(59,9)(0

Aquatic Games 39.90 Aband.Places 2 49.90 Chaos Engine ** 44.90 Curse o.Azur Bonds 29.90 Delivery Agent F 15/ 2 ** 44.90 39.90 F 117 Challenge 29.90 Gremlins 2 24.90 Humans 39.90 Indy 3 dt 39.90 Jimmy Wh.Snooker 39.90 Legend o.Kyrand dt 49,90 Lemmings 1 39.90 Loom 34.90 Lords o.t.Ris.Sun ** 29.90 Lotus 1-2-3 54.90 Lotus 3 ** 29.90 MC Donald Land ** 29.90 Megatraveller 2 dt 39.90 Millenium 24,90 Nicky Boom ** 34.90 Nigel Mansell ** 34.90 Pipemania 19.90 Pirates * 29.90 Pools o.Darkness dt 54.90 Powerhits Comp. 49.90 (10 Spiele) Powerdrift

A-Train Constr.Set dt Airbucks 1.2 dt Airbus USA Battle Isle Data 2 dt Campain Data ** Champ.Ship Man.93 Civilisation 1200er dt D/Day Desert Strike **

Dune 2 dt Eishockey Man.dt Elite 2 * Entity ** Flashback dt Goal! Dino Dini ** Gunship 2000 **

Lost Vikings dt Nippon Safes Inc. Sim Life dt Soccer Kid */** Space Crusade 2 * Space Hulk * Space Legends Star Trek dt 1200er * Syndicate dt Syndicate dt 1200er Tornado *

Turrican 3 */**

Walker **

YO! Jo **

Prince of Persia 24.90 Railroad Tycoon 39.90 Reach for the Skies* 44,90 Rise o.t.Dragon dt 39.90 Rome AD'92 54.90 Sensible Soc.92/93 dt 39.90 Shadowlands 29.90 Silent Service 2 39.90 Sim Earth Space Ques 49.90 Space Quest 4 dt Steel Empire 39.90 39.90 Testdrive 2 Collect. 29.90 Traders ** 29.90 Transarctica 54.90 Treasures o.t.S.Front 29.90 Ultima 6 29.90 Utopia ** 29.90 Vision dt 29.90 Welltris 24.90 Wing Commander 29.90 Zak Mc Kraken ** 39.90 Zool ** 39.90

Nur solange Vorrat reicht HÄNDLERANFRAGEN

VERSAND: DÜRENER STR. 394 50935 KÖLN 41 0221/4301047-49 FAX 0221/4302157 50939 Köln 41, Gottesweg 157, 0221/425566 50676 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526 60311 Frankfurt 1, Fahrgasse 87,069/280170, 52062 Aachen, Blondel Str. 10 Tel.Nr. bitte nachfragen

icherheitsverpackung: 2.50 DM: " Varankondigung: "dt. Anfoitung: Inticmor - Preisonderungen bleiben uns Vi





Behutsam schleudert man seinen Stock und erschreckt die Bäume.

erstes kam Chuck Rock 2, dann Blob. Außerdem haben sie noch mit Thunderhawk für das Sega Mega CD II eine neue Generation von 3D-Spielen eröffnet. Nun kommt schon Bubba 'n' Stix, das wie ein Kampf gegen die Natur aussieht. Per Stock erreicht der gute Stix jedoch schwindelerregende Höhen. Herumlaufende Bäume kennen wir schon aus BC Kid, herumlaufende Sträucher jedoch noch nicht.



Das perfekte Spiel für alle Trekkies mit Amiga. ser bekannt als Raumschiff Enterprise. Das Spiel nennt sich zwar immer noch Star Trek 25th Anniversary, dafür kommt es jedoch glatt zwei Jahre zu spät. Doch lieber zu spät als gar nicht.

PSYGNOSIS & THEATRE OF DEATH

Ein letztes kleines Bild wollen wir Euch von Psygnosis' jüngstem Spiel zeigen. Es dürfte eine Mischung aus Cannon Fodder und Desert Strike werden. Hoffentlich können wir Euch nächste Ausgabe mehr verraten.

Die Screenshots lassen noch nicht so viel erkennen.





Where no man has gone before - auf in fremde Galaxien!

INTERPLAY & MR. SPOCK

Unglaublich lange mußten wir darauf warten. Doch wenn alles gut geht, dürfen wir noch dieses Jahr dort hingehen, wo noch nie zuvor ein Mensch war. Hierbei kann es sich natürlich nur um Star Trek handeln, in Deutschland bes-

DIE X-MAS-HITS IM ÜBERBLICK

Ocean - Der Knaller aus dem Dinopark!

Psygnosis - Die Fortsetzung des Sim-Hits.

Empire - Ein futuristisches Rennspiel.

Virgin - Sensibles neuester Actionstreich.

Psygnosis - Motorrad-Action im 3D-

Team 17 - Renn-Action aus der

BRANDHEISS-Wir erwarten es jeden Tag

One Step Beyond

Ocean - Der Push Over-Nachfolger.

Bubba 'n' Stix

Core - Niedliches Plattformspiel im Grünen.

International Open Golf

Ocean - Das beste Golfspiel für Amiga.

Deep Core

Ice - Turricanmäßiges Actionspiel.

Overkill

Vision - Horizontalscroller nach Maß.

F-117A

MicroProse - Der Tarnkappenbomber.

Virgin - Der ersehnte Horizontal-Scrol-

Konami - Elite 2- Wie lange braucht

Ocean - Das beste Golfspiel für Amiga?

Core Design - Ein Jump & Run mit tol-

Intern. Championship Golf

Dogfight

SEPTEMBER

ler im Defender-Stil.

David Braben noch?

10 AMIGA GAMES 10/93

Bubba 'n' Stix

Apocalypse

Frontier

MicroProse - Antiker Luftkampf.

OKTOBER

CyberSpace

Overdrive

Vogelperspektive.

Armour Geddon 2

Cannon Fodder

Jurassic Park

Prime Mover

Rausch.

Campaign 2

Empire - Der Nachfolger zum Strategiehit.

Suburban Commando

Alternative - Ein Plattformspiel mit bekannten Namen.

Space Hulk

E.A. - Die Brettspiel-Umsetzung.

Hired Guns

Psygnosis - Das Rollenspiel für vier Spieler.

Creepers

Psygnosis - Die Würmer fetzen endlich los.

Alien Breed 2

Team 17 - Der Nachfolger des Klassikers für A1200.

Star Trek

Interplay - Fast verschollen im Weltraum.

Theatre Of Death

Psygnosis - Shoot em Up.

NOVEMBER

Monopoly

Supervision - Wer kennt es nicht! Gehen sie über Los!

Body Blows 2

Team 17 - Vom Megahit Teil 2 für A 1200.

Second Samurai

Psygnosis - Brillantes Actionspiel von Vivid Image.

Stardust

Bloodhouse - Ein Remake von Asteroids.

Uridium 2

Renegade - Endlich legt Braybrook los.

James Pond 3

Millennium - Schuppenheld im

Weltraum.

Elisabeth I.

Ascon - Der Patrizier und sein Nachfolger.

DEZEMBER

Battle Isle 2

Blue Byte - Das Kultspiel - Die Fortsetzung.





PROGRAMM	Amiga	PROGRAMM	Amiga	PROGRAMM	Amiga	10 Jahre Competition Pro
1869		Goal da	in isonil	Lost Vicking	s dv	Limitierte Joysticks je 29,95
A - Train Abandoned Places 2	79,95	59,95			1	• schwarz mit Blitz
Aces of the Great War	ml 79,95	~~		79,95		marmoriert
Amberstar	49,95	Europ. Championsh. 92	ACTIVITY TO CONTRACT OF THE PARTY OF THE PAR	Might + Magic 3 +	dv 79,95	peppig bunt in versch. Forben
Apidya	59,95 da 54.95	Eye o. t. Behold. II (1 MB	DOWNERS HOLD TO BE A STORY OF THE PARTY OF T	Monkey Island	dv 79,95	• schwarz mit silbernen Knöpfen
Arabian Nights	da 54,95 ml 59,95	Eishockey Manager	dv 69,95	Monkey Island 2 Morph	dv 84,95 ml 49,95	
Arabidii ragiiis	1111 37,73	Flashback	11.5.1	Muds	dv 69,95	T-Shirts mit Euren Stars je 39,-
Al-b A 200 II	e	Flies Attack o. Earth	84,95	Nigel Mansell	ml 59,95	z.B. Streetfighter 2 Lemmings 2 James Pond 2 Dream Dog
Airbus A 320 U	5 +00	Fly Harder	74,95	solange der Vorrat reich	ht	Chuck Rock Zool
89,95				No. 1 Compilation	dv 69,95	Toyjam + Earl Größen M / L / XI
D 17 Elvino Factorio	J. 70.05	Global Gladiat	ors ml	Nova 9 (1 MB) +	79,95	Lösungshefte je 19,50,
B-17 Flying Fortress Bane o. t. Cosmic Forge	dv 79,95 dv 79,95	~~	1	Paragliding	ml 79,95	Chaos strikes back
Battle Isle + Data Disk	dv 79,95	49,95		Perfect General +	dv 84,95	Codename: Iceman
Battle Isle + Data Disk II	A COMPANY OF THE PARTY OF THE P	C 1: 2000	1 40.05	PGA Golf +	da 79,95	Conquest for CamelotDie Kathedrale
BC Kid	ml 59,95	Gunship 2000	dv 69,95	PGA Golf Cource	da 41,95	Dune – Wüstenplanet
Bill's Tomato Game	ml 79,95	Halls of Montezuma	65,95	Pinball Dreams	ml 65,95	Dungeon Master
Birds of Prey		Hannibal	dv 69,95	Pirates	da 69,95	Eco Quest 1
Blues Brothers	da 65,95	Harpoon 1.2.1 Hexuma	da 69,95 dv 79,95	Plan 9 from o. Space	dv 89,95	Elvira 1, 2
Body Blows	ml 69,95	History Line 1914-1918	dv 79,95 dv 89,95	Police Qest 3	dv 79,95	Eye of the Beholder 1, 2
Bumpy's Arcade Fant. +	THE RESERVE THE PARTY OF THE PA	Human Race	65,95	Populous 2	da 69,95 69,95	Indiana Jones 3, 4
Bundesl. Manager. prof. 2.0	dv 79,95	Ian Botham Cricket	74,95	Populous / Sim City Power Hits +	da 65,95	King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6
		Indiana Jones IV	dv 89,95	Push Over	ml 65,95	Laura Bow 2
Rundaeliaa Managari	no Dead de	Indianapolis 500	69,95	Railroad Tycoon	dv 89,95	Legend of Kyrandia
Bundesliga Manage	er Prof. av	Interna. Sport Challenge		Ranger Rock	vorb.	Loom
39,95	7	micria. opon challeng	- 1111 - 14,75	Rebel Racers +	dv 69,95	Manhunter 1, 2
	AND TO SEE	Ishar 2 d		Red Zone	ml 39,95	Maniac Mansion
Carl Lewis Challen		Isliai 2 a		Rise of the Dragon	dv 89,95	Maniac Mansion 2
	ige + dd	69,95		Shadow of the Beast III	da 49,95	(Day of the Tentacle)
39,95	ASS - ASS	VI 220 (3 MD)	1 1505	Sensible Soccer 92/93	ml 59,95	Operation Steelth
solange der Vorra	t reicht	Jaguar XJ 220 (1 MB)	ml 65,95	Shadowlands +	ml 69,95	Police Quest 1, 2, 3
		Jonathan KGB	dv 99,95 dv 79,95	Silent Service 2	da 89,95	Quest for Glory 1, 2, 3
Casino	ml 65,95	Kick off 2	da 59,95	Simpsons	ml 65,95	Space Quest 1, 2, 3, 4, 5
Centerbase +	dv 74,95			Space 1889	69,95	The Castle of Dr. Brain
Champion of Krynn	da 74,95	Kid Picks	ml	Space Q. 3	dv 89,95	The Colonel's Bequest
Championship Manager	DENSON - LOUGHE SOFT - 1	N-	1	Space Q. 4	dv 79,95	The Conquest's of the Langbow
Chaos Engine	ml 59,95	65,95		Special Forces	dv 79,95	Tips und Tricks
	1	Killerball	45.05	Starb. Supersoccer	dv 69,95	Ultima 6, 7
Chuck Rock	: II	King's Bounty	65,95	Steel Empire +	dv 79,95	Ultima Underworld
40,00	THE STATE OF	Kingd. of Engl. 2 (1 MB	74,95	Steve Mc Queen +	65,95	Willy Beamish
		Kings Quest 5	dv 79,95	Street Fighter 2	65,95	Zak McKracken
solange der Vorra	t reicht	Knight of the Sky	da 89,95	The second		dv = deutsche Version
01 10	1 70 05	Last Ninja 3	ml 65,95	Superfrog	ml	da = deutsche Anleitung
Centurion Def. of Rom	dv 79,95	Legend of Kyrandia	dv 79,95	VEO.OF/		ml = mehrsprachig
Civilization	dv 79,95	Legend of Valour	dv 79,95	59,95		* = Bei Erscheinung dieser Ausgabe
Conquestador (1 MB) +	dv 79,95	Legend of Fairgahail	dv 74,95	C 11 C C	1 /505	noch nicht lieferbar
Cool Cros Twins +	ml 65,95	3 0 0		Super Monaco G.P	da 65,95	vorb = vorbestellen
Crazy Cars 3 D-Generation	ml 65.95			Syndicate	dv 69,95	Book Handra and Add and A
Das schwarze Auge	ml 45,95 dv 89,95	Lemming 2	da	Tennis Cup 2	ml 39,95	Bestellen könnt Ihr telefonisch oder per Post:
Dark Queen of Krynn	74,95	Trans	1	Terminator 2	ml 65,95	Mo -Fr 14 - 20 Uhr
Der Patrizier (1 MB) +	dv 79,95	69,95		Tetris	49,95	geliefert wird per Nachnahme
Die Kathedrale	dv 89,95			There finest Hour	da 79,95	+ 6,- DM oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck)
Dr. Brain	dv 79,95	Leisure S. L 2	89,95			Ab 150,- DM portofrei.
Duck Tales	da 69,95	Leisure S. L 3	dv 89,95	Titus the Fox	ml	Ab 200,- DM 3% Skonto
Dune (1 MB) +	dv 74,95	Leisure S. L 5	dv 79,95	39,95		Bestellt am besten noch heute bei
	1,70	Lemmings	ml 65,95		1 1005	FDS SOFTWARE
		Links Bountful C	84,95	Traps'n Treasures	dv 69,95	Wordantal 37 45529 Hattingen

FDS SOFTWARE

Wodantal 37, 45529 Hattingen Fax (0 23 24) 2 71 04

jetzt auch in Paderborn Frankfurter Weg 58 33106 Paderborn Tel.: 0 52 51/7 57 90 oder 76 09 93 Fax: 05251/76146

Mo - Fr 10.00 Uhr - 18.00 Uhr Sa 10.00 Uhr - 13.00 Uhr Ladenpreise variieren

Z

Dune II dv

Dynalblaster da 49,95

69,95

Lionheart ml 59,95 Liverpool ml 65,95 dv 79,95 Loom Lord of the Rings dv 79,95

Links Bountiful C.

Links Firestone C.

49,95

49,95

70,1,0		
Traps'n Treasures	dv	69,95
Trools		69,95
War in the Wolf	ml	59,95

Wing Commander dv 69,95

solange der Vorrat reicht





Die ECTS findet ausgerechnet kurz nach Redaktionsschluß statt. Dennoch haben wir schon die Telefonleitungen zu den wichtigsten Softwarehäusern heißlaufen lassen, um die neuesten Facts zu erfahren. Wir präsentieren Euch hier ein ECTS-MEGA-PREVIEW mit den Knüllern der Show.

Von Hans Ippisch

OCEAN

Den zweifellos prominentesten Titel hat wohl Ocean gerade in das Reisegepäck geworfen, das von Manchester nach London transportiert wird. Dabei kann es sich natürlich nur um Jurassic Park handeln. Das Dino-Fieber ist seit Anfang September in Deutschland auf der Durchreise und das zugehörige, spritelastige Stampfer-Spiel sollte auch pünktlich in die Regale der Softwareshops gekommen sein. Zum zweiten Knaller von Ocean haben wir Euch bereits letzte Ausgabe ein ausführliches Preview gezeigt. Mr. Nutz, der knuffige Jump & Run-Held, bereitet sich auf sein Release vor. David Ward, der Chef von Ocean, und

Mr. Nutz höchstpersönlich trafen sich zur Vertragsunterzeichnung. (siehe Foto)



CODE **MASTERS**

Die kleinen Dinger düsen durch Englands Kinderzimmer wie hierzulande die Matchbox-Autos. Die findigen Jungs von den Codemasters schnappten sich doch glatt die Lizenz für die Micro Machines und produzierten daraus ein auf den ersten Blick schlichtes, jedoch auf den zweiten Blick fesselndes Rennspiel im Stil von Supersprint. Im unserem Schwestermagazin SEGA Magazin räumte das Spiel glatt 81 Prozent für die Mega Drive-Version ab. Die Amiga-Version sieht sogar noch besser







PSYGNOSIS

Die Liverpooler Softewarecompany, die sich seit neuestem im Besitz von Sony befindet, hat mit Hired Guns, das wir schon vor einigen Monaten ausführlich vorstellten, ein ganz heißes Eisen im Kampf um die Verkaufskrone in der Weihnachtshitparade im Feuer. Außerdem warten wir noch auf die Creepers



und Prime Mover.



RENEGADE

Ursprünglich war es ja schon für das Frühjahr '93 angekündigt und ganz ursprünglich hofften Insider schon 1987 auf die Amiga-Version von Uridium. Nun, nach Jahren des Wartens macht der Ballerklassiker endlich seinen Weg vom C64 zum Amiga. Uridium 2 ist ebenso wie der Programmierer Andrew Braybrook tatsächlich existent und wird im Oktober endgültig erscheinen. Wir versprechen uns einen absoluten Megahit davon.

TEAM 17

Martyn Brown, Product Manager von Team 17, sagt sich für die kommende Messe vom Alkohol los. Erst jetzt rückte er mit einem kleinen Geheimnis heraus. Bei der letzten ECTS im April hat er wohl ein bißchen zu tief ins Glas geschaut und fand sich in der Ausnüchterungszelle der Polizei wieder. Wir spendieren ihm freiwillig eine Kiste Orangensaft!





Tel.: 0281 - 31641 o. 31642

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

<u>Ladenlokale: Softwarehouse</u> 46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8 47533 Kleve - Gasthausstr. 12 Ladenpreise variieren

Titel	× 1. W	Amiga
A - Train Constr. Set	DV	42,95
Dune 2	DV	57,95
Eishockey Manager	DV	69,95
Flies Attack on Earth	DV	67,95
Global Gladiators	DA	54,95
Gunship 2000	DA	62,95

Titel	LIV V	Amiga
Goal	DV	49,95
Jurassic Park	DV	x54,95
Jurassic Park A1200	DV	x59,95
Lost Vikings	DV	67,95
Lothar Mattäus	DV	x59,95
Ragnaroc	DV	x79,95

Titel		Amiga
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95
Syndicate	DV	59,95
Star Trek	DV	x69,95
Walker	DA	62,95
War in the Gulf	DV	69,95
YO! Joe!	DA	59,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel		Amiga	Titel		Amiga	Titel		Amiga
A - Train	DY	77,95	Das schwarze Auge	DV	69,95	Lure of the Temptrest	DV	49,95
Abondoned Places 2	DV	64,95	Das Schwarze Auge 2	DV	i.V.	Monkey Island 2	DV	74,95
Adventure Collection	DA	59,95	Daughter of Serpents	DV	72,95	Morph	DA	49,95
Airbus USA	DA	79,95	Der Patrizier	DV	67,95	Nicky Boom 2	DA	59,95
Airbus Europa	DA	69,95	Demonsgate	DA	x74,95	Nova 9	?	i.V.
Arabien Nights	DV	59,95	Desert Strike	DA	57,95	One Time Beyound	DA	x54,95
Archer Mc Lean Pool	DA	49,95	Dogfight	DA	x64,95	Outlander	DA	x64,95
Armargeddon 2	DA	i.V	Elvira 2	DV	49,95	PGA Golf Plus(incl.Data	DA	59,95
ATAC	DA	x69,95	Elysium	DV	x54,95	Populus 2 und Data	DV	64,95
B.A.T. 2	DA	72,95	Entity	?	i.V.	Project Terra	DA	x62,95
B - Flying Fortress	DA	67,95	Epic	DV	59,95	Prophecy of the Shadow	DV	x64,95
Battle Isle + Data (Team)	DV	67,95	Erben des Throns	DV	59,95	Railroad Tycoon	DV	74,95
Battle Isle Data 2	DV	49,95	F - 15 Strike Eagle 2	DA	72,95	Reach for the Skies	DA	57,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	F - 19 Stealth Fighter	DA	39,95	Rome AD 92	DV	62,95
B. C. Kid	DA	49,95	Fallen Empire	DV	79,95	Sim Ant	DV	79,95
Body Blows	DA	49,95	Fatal Strokes	DA	x69,95	Sim City Deluxe	DA	82,95
Bug Bomber	DA	57,95	Flashback	DV	62,95	Sim Earth	DV	79,95
Bund. Manag. Pro 2.0	DV	62,95	Fly Harder	DA	59,95	Space Hulk	DA	x64,95
Burntime	DV	x69,95	Formula 1 Grand Prix	DA	74,95	Streetfighter 2	DA	49,95
Caesar	DV	54,95	Gobliins 2	DV	64,95	Subtrade	?	i.V.
Campaign	DV	69,95	Gobliins 3	DV	i.V.	Superfrog	DV	49,95
Campaign Data	DV	42,95	Hanniball	DV	62,95	Tornado	DA	x59,95
Champ. Manager 93	DV	i.V.	History Line 14 - 18	DV	77,95	Train It	DA	LV.
Chaos Engine	DA	49,95	Humans 2 (Race)	DV	54,95	Transarctica	DA	54,95
Chuck Rock 2	DA	46,95	Indy 4 Adventure	DV	77,95	Transarctica A1200	DA	59,95
Civilisation	DV	77,95	John Madden Football	DA	53,95	Traps'n Treasure	DA	64,95
Cohort 2	DV	54,95	Jonathan	DV	79,95	Turrican 3		i.V.
Combat Air Patrol	DA	x59,95	KGB	DV	49,95	Twiglight 2000	DV	i.V.
Contraptions	DA	x47,95	Kings Quest 5	DV	63,95	Whales Vojage	DV	59,95
Creepers	DA	59,95	Krustys Fun House	?	i.V.	Winter Challenge	DA	i.V.
Curse of Enchantia	DV	79,95	Legend of Kyrandia	DV	59,95	Wizardry 7	DV	x79,95
Cyber Race	DA	79,95	Legend of Valour	DV	77,95	Worlds of Legends	DA	x54,95
D - Day	DA	x79,95	Lemmings 2	DA	62,95	WWF Wrestlemania 2	DA	49,95
Darkmare	DA	i.V.	Lionheart	DA	52,95	Zero	DA	x59,95
Darkseed	DV	64,95	Lotus 1+ 2+ 3 Teil	DA	54,95			

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i. V. = in Vorbereitung
Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern -Atari ST nur auf Anfrage

Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr

2. Vorkasse 5,50 DM

Druckfehler vorbehalten

3. Ausland nur Vorkasse 18.- DM



DIE ENTWICKLUNG

Das Programmierteam KAIKO hat sich bei dieser Umsetzung des Originalspiels mal wieder selbst übertroffen. Das Original von Factor 5 für das Megadrive bildete die Vorlage für dieses actionreiche Jump & Run-Spiel. Soweit es möglich war, wurden bereits vorhandene Routinen übernommen, jedoch die schwierigste Arbeit, das Koordinieren und Anpassen der Routinen blieb ihnen nicht erspart. Beim Parallax-Scrolling stand ihnen NEON hilfreich zur Seite, die bewegte Grafik und die Hintergrundsimulation wurde neu kreiert. Große Probleme bereiteten auch die Drehung und das Zoomen der Animationen, die jedoch Peter Thierolf, Programmierer von KAIKO, nach langen Nächten schließlich in den Griff bekam. Als dann nach unzähligen Wochen die 15 Levels, die durch drei verschiedene Welten führen. fertiggestellt waren, endlich konnten sie wirklich aufatmen: Sie hatten das fast Unmögliche





Grafiker Frank
Matzke hat
sich bei Turrican III selbst
übertroffen.
Das extralange
Intro erzählt
die Geschichte
vom guten Turrican und vom
bösen Gegner.
Die perfekte
Einstimmung
auf das Spiel.







Level 1-3:

Tatort: Eine trostlose Raumstation. Hier wimmelt es nur so von Gegnern. Angefangen bei einer Art gepanzerter Schnabeltiere über sich Monstereinrollende schnecken bis hin zu ekligen Weltraumschlangen ist alles



vertreten. Durch lange Gänge mit Aufzügen und an Schächten voller Kometenhagel vorbei führt Dich der Weg, der Dich Deinem Ziel näherbringt.

Level 4-6:

Hier gelangt man in die feuchten Gewölbe der Station. Ab Level 5 spielt man dann sogar Unterwasser. Somit springt man nicht mehr von Plattform zu Plattform, sondern man kann sich auch vertikal unge-



zwungen bewegen. Ungezwungen? Piranhaähnliche Fische, gepanzerte Krabben und giftige Quallen machen einem das Leben zur Hölle! Die Enterhaken- und Kugel-Modi funktionieren übrigens in diesen Levels nicht. So bleibt einem nichts anderes übrig, als seinen Weg freizuschießen, um den Tentakeln der diversen Kraken zu entkommen.

Level 7-9:

Du befindest Dich auf einem Stahlträger, der unter einem feindlichen Raumschiff befestigt ist. Dieser Standort ist jedoch nicht sicher! Denn sobald der Gegner merkt, daß er einen blinden Passagier transpor-



tiert, entledigt er sich kurzerhand seines Transportguts. Also: Spring so schnell Du kannst von Träger zu Träger und vernichte alles, was sich bewegt!

Am Boden angelangt, versucht eine überdimensionale Faust, Dich in den Boden zu rammen. Schieß' so schnell Du kannst, sonst zerquetscht sie Dich am Boden! Als krönendes Ende versucht Dich noch ein riesiger, bis an die Zähne bewaffneter Future-Truck zu überrollen!

Level 10-12:

Vom All ins Innere des Planeten: Bren hat wieder festen Boden unter den Füßen. Seine Aufgabe ist es, von Vorsprung zu Vorsprung zu hüpfen, durch Nischen zu kriechen oder sich an Wänden hochzuhangeln, um den

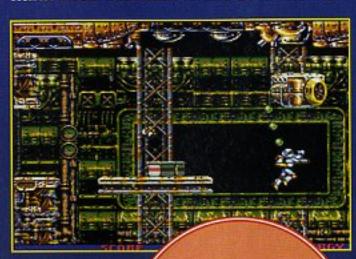


Ausgang der Höhle zu finden. Gefährliche Aliens, die den meisten von Euch aus dem gleichnamigen Film bekannt sein dürften, befallen Bren von allen Seiten. Mit ihren spitzen Zähnen beißen sie sich am Kopf fest und man muß sich schon höllisch anstrengen, um sie wieder loszuwerden!

machte sich Tausende von unterworfenen Völkern zu Sklaven. Ein gigantisches Beben ließ das gesamte Univererzittern. sum Der verzweifelte Hilferuf eines jungen hübschen Mädchens drang schließlich durch die Galaxis bis zu Bren McGuire, dem Anführer der USS Freedom Forces. Er schlüpfte in seinen Kampfanzug und zog ins Gefecht. Diesmal wollte er die Dunkle Macht endgültig auslöschen!



Unter der Rubrik "Nett und lieblich" kann man Turrican nicht einordnen.



DAS SPIEL

Anfangs befindet man sich in einer von Gegnern nur so wimmelnden Raumstation. Wie in den ersten beiden Turrican-Versionen kann man sich frei in alle Richtungen bewegen. Stets mit der Waffe im Anschlag, durchquert man lange Gänge und springt über Hindernisse und leere Schächte. Aufgeschossene Container bereichern Bren dabei mit Energie und neuen Waffen. Mit einer Art Enterhaken überwindet man große Höhen oder schwingt sich über tiefe Abgründe. Den dabei zurückgelegten Weg säubert man so gut wie möglich von Monstern jeglicher Art. Und falls die Gegner mal überhandnehmen, kann man sich immer noch zu einer tödlichen Kugel zusammenrollen. So kämpft man sich durch vier verschiedene Welten, die in 15 spannungsgeladene Levels aufgeteilt

Sogar Lionheart muß sich in acht nehmen! Gut gemacht, Rainbow Arts!

sind. Am Ende jeder Welt wird man von einem riesigen, gierigen Monster bereits erwartet. Dann heißt es wieder: Schieß oder stirb!

GRAFIK & SOUND

Die vier verschiedenen Welten sind so abwechslungsreich gestaltet, wie es diese Art von Spieltyp zuläßt. Die Unterwasserwelt fällt besonders aus der Reihe, da sich bei ihr die Umgebung auch auf das Verhalten der Spielfigur auswirkt. Beeindruckend sind auch die diversen Riesen-Gegner, die man normalerweise nur von Spie-

comment

rican 3 nicht vorbei!

Glückwunsch an Peter! Lange Monate werkelte er an dem dritten Teil des Spiels, wie es auch aus unserem exklusiven Entwicklungstagebuch zu erfahren war. Die erste Version war zwar sehr gut, kam

Hans aber nicht an Lionheart heran. Erst als sich Julian Eggebrecht von Factor 5 einschaltete, wurde das Spiel zum wahren Action-Giganten. Nun überzeugen tolle Grafiken, megamäßiges Gameplay und phantastischer Sound von Maestro Chris Hülsbeck. Man kommt an Tur-

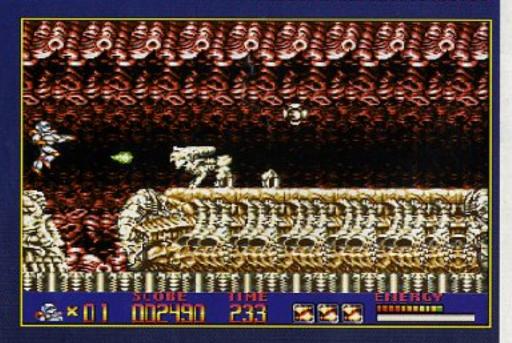


comment

Unglaublich, was man aus dem Amiga so alles herausholen kann! Der Bildschirm scrollt in jede gewünschte Richtung ruckelfrei, die Monster bewegen und verändern sich als wäre es ein Zeichen-

Markus

trickfilm. Dazu immer wieder wechselnde Hintergrundmusik und glasklare Sprachausgabe beim Einsammeln von Utensilien. Die Steuerung und die gut durchdachte Kombinationsbelegung des Joysticks ist unübertrefflich. Mit TURRICAN III ist mal wieder ein Jump & Run-Spiel gelungen, das auch nach vielen Spielstunden noch erstaunlich unterhaltend ist. Wenn mein Amiga einen Geldeinwurf hätte, könnte ich mit diesem Spiel vielleicht sogar Millionär werden!



lekonsolen her kennt. Die Schnelligkeit des Spiels trotz der vielen bewegten Grafiken ist wirklich bemerkenswert. Hinzu kommt noch die begleitende Musik von einem sehr guten, wenn nicht

sogar dem besten Sound-Komponisten, Chris Hülsbeck: Computermusik vom Feinsten! Wirklich nicht verwunderlich, daß seine CDs weggehen wie warme Semmeln!

Action-Hammer im Vergleich



Lionheart

Die Stunde der Wahrheit für den Action-Knaller von Thalion ist endlich gekommen. Grafisch ist zwar Lionheart noch immer unübertroffen, jedoch ist das Gameplay deutlich schwächer.



Gameplay



Krisalis' neuestes Spiel spielt in dieser Eliteliga locker mit. Grafisch und vom Gameplay her ist das Spiel um den Fußballfreak einfach wunderschön gelungen.

Gesamt =



Gameplay 🥃 Blastar

Gesamt =



Wer lieber per Raumschiff durch die Gegend düst und Aliens abballert, dürfte mit Core Designs neuestem Ballerspiel äußerst zufrieden sein. Für Puristen!

Grafik = Gameplay 🧧 Gesamt



Telefonische Bestellannahme Tel.: 0 23 81/44 01 46 Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Super Preise Schnelle Lieferung

TURTLE-S

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Conflict Europe Fed.o.Free Traders 19,- DH 29,- DH Lotus III Passing Shot 19,- DH 39,- DH Red Baron

Vroom + Data Disk 29,- DH

AMIGA

Tip des Monats

Black Sect	69,- DH
Blastar	46,- DH
Jurassic Park	52,- DV
Lothar Matthäus	58,- DV
Sim Life	73,- DV
Sacrer Kirl	50. DH

Secocial for 15. 07								
1990 Ber Edden 15. pt	1860	63 - DV	Corse of Enchancia	A7. BH	Leunds a Byrandia	44.00	Shadowlands	34. DV
15 Cartered 1.0 11.5 pt Determine 42.5 pt 15.0						12.14	ACCUSED TO THE REAL PROPERTY OF THE PERSON O	7.7
45 ports bring 55 - 94 Daily Credit Pick 19-, 96 Lettal Weeps 45 - 96	30 Construct, 2.0	The state of the s	Call Control					
40 Sports Priving 15, 194	The second secon		Daily Cav Girl Pek				The state of the s	
Arrival	Control of the Contro				Contract of the Contract of th			
Communities 16, 19 16, 1					Control of the Contro			
Marcher March Ma	-Consumption Sec	43 - DV	Das Been	36- BH			V-011-000	
Bandone Flame 14.0 16.0 17.0 17.0	AA - War Luskins	58-08	D6A		Lord of The Rings	0.041860430	Property of the second second	
San of Great War March M	Abandoned Places 2	58,- DV	Daughters of Serpe *			March 1975	The state of the s	
Addent Family 35, 98 Delay Agent 31, 91 Uniter Families 35, 91 Sim Cey Feeded 35, 90 Art Land San 46, 94 Der Partiers 42, 97 Uniter San 45, 96 Sim Cey Feeded 35, 90 Art Land San 46, 94 Der Partiers 42, 97 Uniter San 45, 96 Sim Cey Feeded 35, 90 Art Land San 46, 94 Der Partiers 42, 97 Uniter San 45, 96 Sim Cey Feeded 35, 90 Art Land San 46, 94 Sim Line 77, 90 Sin Cey Feeded 77, 90 Sin Cey Feeded 78, 90	Acus of Great War	36,- 08					Control of the Control of the Control	
Sentent (al. 51, 98 Delar P. S. S. Ad. 18, 97 Loss Campal (-1) 47, 98 5m farb - 77, 101 48 5mport 55, 98 Destribris 59, 98 H. I. Tark Piance 29, 104 5m farb - 77, 101 48 5m farb - 77, 101 5m farb	Addams Family		The state of the s			200	Sim City Delute	79,- DV
Section Sect				CTC TO			Sim City Terr.Edit	35,- DH
Ar Support 55, 98 Deuts Such 57, 98 Deuts Such 57, 98 Deuts 58, 98 Deuts	The state of the s					44 JOSEPH T-11	Sim Earth	77,- DH
Service Sp. 28			Desert Strike			0.0000000000000000000000000000000000000	Sm Life	73,- DV
Section A 170	C1.0.34 110				City of the contract of	(C) (C) (C)	Sindbad+Thr.o.Falc	19 DH
Series 10 Series 10 Series 15	1150 111 P. 711 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11				Had TV			
Albertone 1.5 20							CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE	
Ambersone 48, 94 Degree 5, 12 3 7, 2 8 Maries 25, 98 64, 99 Degree 1, 15 15, 97 Apocalypize 47, 98 Degree 7, 15 15, 98 Apocalypize 47, 98 Degree 7, 15 15, 98 Apocalypize 47, 98 Degree 7, 15 15, 98 Apocalypize 48, 98 Space Right 49, 98 Spac			Control of the Contro	CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF			Control of the Contro	
Appendix 45, 04 Dorain Trans Cam. 41, 08 Appendix Clares 42, 08 Appendix Clares 57, 08 Dora 2 45, 09 Dora 2 45, 09 Appendix Clares 57, 08 Dora 2 45, 09 Appendix Clares 57, 09 09 Appendix Cla								
	and the second second				COLUMN TOWNS TO SERVICE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE P			
Squared Camers 57, 08 Dear 2 54, 50 Heghensin Sanza. 60, 50 50 50 50 50 50 50 50	ACCOUNT OF THE PARTY OF							
Secure tested Secure Sec	Section of the second		5555					
Sendam Signife 19,0 10 10 10 10 10 10 10	C. Marchard Company	200		100	The second secon		CALCOTT COLORS OF COLORS	
Abdison host is 44. 08 Speared 54. 09 Homoghause Gold 39. 08 Speared faces 39. 0	SWITCH STREET						The Control of the Co	
Amanger 14.0 18	The state of the s	200000000000000000000000000000000000000					Space Quest 4 DH	
Samesin 44. Del Delica 50. Del Head Collection 50. Del Specifical 25. FF	And the second second second second						Special Forces	39,- EV
Season			The second secon	200			Speedball 2	25,- EV
Saucist 34.0 B	CONTRACTOR					122000000	Sports Collection	59 DH
According S. F. Emerald Mire 14.0 M Napoleonic 64.0 M Sear Net 73.0 M		N. D. S. M. P. S.					St.Thomas .	
8.17 Sings force. 8.1. PM Evented Hine 2	215.72.4300			0.77				
BALT 1	The state of the s							
Back or June 2								
Sallette Diploma 12, 97 Spir Spir 64, 98 Mare 15, 98 Server Fighter 2 13, 98 Server Fighter 2 13, 98 Omnicon 15, 91 Spir Peter Date 2 14, 98 Sallet Tale Center, 51, 98 Eare Secon 18, 98 Omnicon 15, 91 Spir Peter Date 2 14, 98 Sallet Tale Center, 51, 98 Eare Secon 18, 98 Omnicon 10, 97 Spir Peter Date 2 14, 98 Spir Peter Date 2 15, 98 First Bisholder 2 16, 97 Ontologit 12, 98 Spir Peter Date 2 17, 98 Spir Peter Date 2 17, 98 Spir Peter Date 2 18, 98	and the second s				Cartago and Automotive State of the Control of the	C3-15000-V800	Carlotte Committee Committ	
Bane of Camire 44, 07 Erben des Throns 47, 07 No Stream Price 53, 08 Strip Poler Palme 12, 20 Strip Poler Palme 13, 08 Strip Poler Palme 14, 09 Strip Palme 14, 09 Strip Poler Palme 14, 09	Substitution of the substi	The second second			of the second second second		THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE	
Barch Table Same	The state of the s							
Bach Dec 25. De	2.502 (4.50) 2.00 (4.50)					C.C. and C.C.		
Santh Obers 25.0 M Eye of Beholder 36.0 W One test beyond 46.0 B Supri firm 40.0 M	E-21/2010/2010/2010/2010/2010/2010/2010/2							
Surch Done 2 S.J. Dill Eye of Beholder 2 16. Dill Done Surch Done 1. Dill Super Norm 40. Dill Super Norm	Carlotte and Carlotte and the Carlotte and C				The second secon	The second second	The second secon	
Sanch Room 40, 08					ACCUMATION AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE P		Super Hera	60,- DH
Standard Standard 14	Control of the Contro	2.7.7.6.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0					Super Tetris	49,- EV
Sacotian See 15. ON F-19 Smalet Figle 15. ON Public bland 60. DN Inch Battor 14. ON Inch Battor	32 TO 100 PROPERTY OF LOCAL TOP				100		Superfreg	47,- DH
Bit	ENGOLISTIC GOVERNMENT	0.000			A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH		Syndicate	58,- 07
Dezvers 58, 08		ORGONICA .			4.0		Tank Buster	74. DH
Big Box 2 \$4.08	201001		Annual Control of the					
Bells of Proy			The second section is a second					
Sixto Prop 64. DB		12.051.2501	The second secon			A CONTRACTOR OF THE PROPERTY O	The state of the s	
Batter S4. OR	with the formation of the formation of		Control of the Contro			VO-7803-0-0		1
Black Gryst 57. 08	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR					7.00		-
Blass Berther 44, 00		The state of the s			The state of the s			0000
Blots Brothers						1000		
Body Blove	0.000					VOCTO COM	The State of the S	
Budelam 31, 08			Agreement Control of the Control of				The second secon	
Sug Bomber 54, DH			Charles and the Control of the Contr				Iraps n Instants	
Bunch Man. Pred 2-0 62-0 60-1 50-0 Papelor of Darhers 65-0 Imple Action 5 55-0 Bunch Man. Pred 64-0 66-0 Goldins 39-0 Papelor 35-0 Invisid Preside 31-0 Invisid Preside 31-0 Invisid Preside 31-0 Invisid Preside 31-0 Gentlem Taylor Sect. 63-0 Papelor 2-5-0 Invisid Preside 41-0 Graving Feete 31-0 Grav	Control of the contro	A 200 (C1)	Global Gladiusers			1000		
Barntime 64, 07 Gobilims 38, 07 Papaleus 15, 08 Inval Person 17, 08 Incident 47, 08		7.2	A 23.00 A 20.00 A 21.00				Iniple Action 5	35,- DH
Campaign							Iriyal fursuit	31,- 04
Processor Oak							Iroddlers	49,- DH
Captive 2 Liberat. ** S4. DH			The state of the s		The state of the s	1000000	Irols	45,- BH
Carl Lawk Olympic 32, DH	the state of the s	54 DH	the same of the sa			100000	Trolls Amies 1200	45 DH
Carrier Command	The Artist Control of the Control of				PERSONAL PROPERTY.			
Cardies 58, DH Ranibal 63, DV -Data Disk 10, DH Utáma 5 15, EV -Data Disk 25, DH Rafequin 19, DV Primier Manager 15, DH Utáma 6 19, DH -Centarian Del Rame 25, DH Reart of China 15, DH Primier 60, DH Utáma 6 19, DH -Centarian Del Rame 25, DH Reart of China 15, DH Primier 60, DH Utáma 6 19, DH -Chaple Engine 41, DH Rived Gens 60, DH Primier of Perúa 31, DH Riving Fields 39, DH -Chaok Engine 44, DH Rived Gens 60, DH Primier Terra 61, DH -Chaok Rock 35, DH Rock 35, DH Duni 48, DH Rived Gens 61, DH -Chaok Rock 35, DH Rock 35, DV Quivi 16, DV -Chaok Rock 245, DH Rivany Line 14-18 15, DV Race Divin 40, DH Markor 59, DH -Chaok Rock 245, DH Rivany Line 14-18 15, DV Race Divin 40, DH Markor 59, DH -Chaok Rock 245, DH Rivany Line 14-18 15, DV Race Divin 40, DH Markor 59, DH -Chaok LAL2 D	Committee of the commit					1000		
Gera Dick 28, DH	011001001000000000000000000000000000000		Charles Co. Co. Co.					
Comparison Del/Rame 25. DH			and the state of t		and the second s	The second second		
Champioschh Han. 53 68 68 68 68 68 68 68 6	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR		Control of the Control of the Control	39,- 08				
Chart Engine	A CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF						THE RESERVE TO SHARE THE PARTY OF THE PARTY	
Check Rock 33, DR Block 53, DV Quivo 18, DV Malker 59, DR	Chass Engine	48,- DH	Fired Gons .	60,- DH			The same of the sa	
Chack Rock 38. DH Book 58. DV Quivi 18. DV Maler 59. DH Chack Bock 2 48. DH Bistary Line 48.8 15. DV Race Drivin 48. DH Maler 59. DH Chack Bock 2 48. DH Bistary Line 48.8 DV Race Drivin 48. DH Mar in the Golf 71. DH Caso Beat 22. DH Buman Race Standal 54. DV Ralimond Tycoon 39. EV Marked 25. DH Combat Air Pacral 58. DH Imperium 15. DH Rampant 59. DH Marworks 58. DV Combat Classics 58. DH Imperium 15. DH Rampant 59. DH Marworks 58. DV Combat Classics 58. DH Indiano James 3 65. DV Raving Mad 54. DH Meen 65. DV Raving Mad 54. DH Meen 65. DV Rach Classics 49. DH Indiano James 4 74. DV Rach Classics 49. DH Milales Royage 66. DV Milales Royage 67. DV Milales Royage 68. DV Rad Zone 19. DH Milales Royage 68. DV	The state of the s							
Chack Rock 2	Chack Book	35,- DH	flook	59 DV	Quint	18,- DV	Committee of the Commit	and the second
Gron Fleat 22. DR	Chack Book 2	45,- 08	History Line 14-18	75 OV	Race Drivin	60 01		
Gross Heart 12, DN Human Raze Standal 54, DV Railward Tycoon 39, EV Markead 25, DN	Oack f.A/t.2.0		Contraction and the Contraction	49,- DV				
Combat Air Patrill St. DH Imperium TS. DH Raingart St. DH Manworks St. DV Combat Classics St. DH Indiana James St. DV Raving Med St. DN Meen St. DV Comp Pro Hini school TS. DH Indiana James St. DV Rach Classics St. DN Meen St. DV Make Topage St. DV Reach Classics St. DN Ministratopage St. DV M	Gron Feat	22,- DH	Human Rate Standal		Railroad Tycoon	39,- EV	Warhead	
Combat Classics Sh. DH Imperium Sh. DH Indiana James 3 65. DV Raving Med Sh. DH Meen 65. DV Comp Pro Mini schw 27. DH Indiana James 4 14. DV Reach Classics 47. DH Ministratopa 66. DV Red Bases 39. DH Ministratopa 67. DV Standard schwarz 24. DH Jack Middless Golf 32. DH Red Bases 39. DH Ministratopa 35. DV Standard schwarz 24. DH Jack Middless Golf 32. DH Red Bases 34. DH Ministratopa 35. DV Ministratopa 36. DH Jack Middless Golf 32. DH Red Bases 34. DH Ministratopa 36. DH Jack Middless Golf 37. DH Jack Middless Golf 37. DH Red Bases 36. DH Ministratopa 36. DH Jack Middless Foods 37. DH Red Bases 36. DH Ministratopa 36. DH Jack Middless Foods 37. DH Red Bases 36. DH Ministratopa 36. DH Jack Middless Foods 37. DH Red Bases 37. DH Ministratopa 37. DV Jack Middless Foods 37. DH Red Bases 37. DH Ministratopa 37. DV Jack Ministratopa 37. DV Jack Ministratopa 37. DV Ministratopa 37. DV Jack Ministratopa 37. DV Jack Ministratopa 37. DV Ministratopa 37. D	The supplication is						Materioo	14,- 07
Combat Classics Sh. DH Indiana James 3 65. DV Raving Med S4. DN Meen 65. DV Comp. Pro Hini schw 17. DN Indiana James 4 14. DV Reach Excise 49. DN Mikalis Yopage 66. DV Mini transparent 31. DN Intern. Dpen Golf \$9. DN Rebel Racer 48. DN Mikalis Yoy. A 1200 39. DV Mini Special Edit 31. DN Ishar 65. DN Red Baren 39. DN Mikalis Yoy. A 1200 39. DV Ishar 40. DN Ishar 45. DN Red Baren 39. DN Ming Seamish 19. DN Ishar 40. DN Ishar 45. DN Ishar	Combat Air Patrol *	58,- DH	Inperium	15,- DH	Rampart	59,- DH	Manyorks	59,- DV
Comp Pro Mini schw 17. DN Indiana James 4 14. DV Reach Existics 49. DN Ministracyage 66. DN	Combat Charies		Indiana Janes 3	65 OV			Meen	65,- DV
-Mini transparent 31. DH Intern.Open Golf * 59, DH Rebel Racer 48, DH Mhales Yoy, A 1200 59, DV - Mini Special Edit 31. DH Ishar 65, DB Red Baron 39, DN Milly Beamish 19, DH - Star Mini orbital 36, DH Ishar 2 54, DV Red Zone 19, DH Ming Commander 25, EV - Standard transpar 37, DH Ishar 200 12, DH Ridy Woods 51, DH Ming Commander DV 79, DV - Special Edition 17, DH Ishar Socter 15, DH Red Rach 54, DH Ming Commander DV 79, DV - Special Edition 17, DH Isham Socter 15, DH Red Rach 54, DH Ming Commander DV 79, DH - Star transphibus 36, DH Isham Socter 15, DH Red Rach 54, DH Ming Commander DV 79, DH - Star transphibus 36, DH Isham Socter 15, DH Red Rach 54, DH Ming Commander DV 79, DH - Star transphibus 36, DH Isham Socter 15, DH Red Rach 54, DH Ming Commander 19, DH - Star transphibus 36, DH Isham Societ 15, DH Red Rach 54, DH Ming Commander 19, DH - Star transphibus 36, DH Isham Societ 15, DH Red Rach 54, DH Ming Commander 19, DH - Star transphibus 36, DH Isham Societ 15, DH Red Rach 54, DH Ming Commander 19, DH - Star transphibus 36, DH Isham Societ 15, DH Rack 54, DH Ming Commander 19, DH - Star transphibus 36, DH Isham Societ 15, DH Rack 54, DH Ming Commander 19, DH - Star transphibus 36, DH Isham Societ 15, DH Rack 54, DH Ming Commander 19, DH Ming Commande	Comp. Pro Mini schw	27 DH	Indiana Janes 4	74- 0V	Reach Estates	49,- 08	Mhales Yoyage	66,- 01
-Mini Special Edit 31, DH khar 65, DH Red Baron 39, DH Milly Beamish 19, DH Star Hini orbital 36, DH khar 2 54, DV Red Zone 15, DH Ming Commander 25, EV Standard schwarz 24, DH Juck Micklaus Golf 22, DH Red Zone 51, DH Ming Commander DV 79, DV Standard transpar 17, DH Jugar RJ 220 12, DH Read Roch 54, DH Ming Commander DV 79, DV Special Edition 17, DH John Barnes Soctor 15, DH Redocap 3 42, DH Ming Commander DV 79, DH Seat cransprible 36, DH John Madden Foods, S7, DH Redocap 3 42, DH Ming Commander DV 79, DH Seat cransprible 36, DH John Madden Foods, S7, DH Redocap 3 42, DH Ming Commander 19, DH John Madden Foods, S7, DH Redocap 3 42, DH Ming Commander 19, DH John Madden Foods, S7, DH Redocap 19, EV Ming Commander 19, DH John Madden Foods, S7, DH Redocap 19, EV Ming Commander 19, DH John Madden Foods, S7, DH Redocap 19, EV Ming Commander 19, DH John Madden Foods, S7, DH Redocap 19, EV Ming Commander 19, DH John Madden Foods, S7, DH Redocap 19, EV Ming Commander 19, DH John Madden Foods, S7, DH Redocap 19, EV Ming Commander 19, DH John Madden 19, DH John Madden Foods, S7, DH John Madden Foods,	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH			59,- 08			The Company of the Co	59, 01
Start Mini orbitals	-Mini Special Edit	33,- DH	khar	65,- D#	Red Baron	39,- 08		
-Standard schwarz 24, DH Jack Micklaus Golf * 32, DH Ridly Woods S1, DH Ming Commander DV 79, DV -Standard transpar 27, DH Jaguar XJ 200 32, DH Raad Ruch S4, DH Micklet 39, DH -Special Edition 27, DH John Barnes Socter 15, DH Rabocap 3 62, DH Micklet 39, DH -Star transpiblau 36, DH John Madden Footb, S7, DH Rabocaports 64, DH Molipack 19, DH -Star transpiblau 36, DH John Madden Footb, S7, DH Rabocaports 64, DH Molipack 19, DH -Star transpiblau 37, DV Johnsham 75, DV Rabocaports 64, DH Morbid of Legend 49, EV -Star David 37, DV DGB 19, DH Rames AD 92 68, DH MWW Wrestling 29, DH -Star David 66, DH Engs Quest 5 19, DH Saho Eleam 14, DH MWW Wrestling 2 32, DH -Star David 66, DH Engs Quest 5 19, DH Sabocater 91/93 41, DH Sooi 43, DH -Star David 41, DH Sandar 27, DH Sensi Socter 91/93 41, DH Sooi 43, DH -Star David 43, DH Sandar 27, DH Sensi Socter 91/93 41, DH Sooi 43, DH -Star David 43, DH Sandar 27, DH Sensi Socter 91/93 41, DH Sooi 43, DH -Star David 43, DH Sandar 43, DH Sandar 43, DH -Star David 44, DH Sandar 43, DH Sandar 43, DH -Star David 44, DH Sandar 43, DH -Star David 44, DH Sandar 43, DH -Star David 44, DH Sandar 44, DH Sandar 44, DH -Star David 44, DH Sandar 44, DH Sandar 44, DH -Star David 44, DH Sandar 44, DH Sandar 44, DH Sandar 44, DH -Star David 44, DH Sandar 44, DH Sandar 44, DH Sandar 44, DH -Star David 44, DH Sandar 44, DH Sandar 44, DH -Star David 44, DH Sandar 44, DH Sandar 44, DH -Star David 44, DH Sandar 44, DH Sandar 44, DH -Star David 44, DH Sandar 44, DH Sandar 44, DH -Star David 44, DH Sandar 44, DH Sandar 44, DH -Star David 44, DH Sandar 44, DH Sandar 44, DH -Star David 44, DH Sandar 44, DH Sandar 44, DH -Star David 44, DH Sandar	-Star Mini to/blas	36,- DH	Bhar 2	54,- DV	Red Zone	19,- 08		
Standard transpar 17, DH Juguar X 220 12, DH Road Roch 54, DH Michid 59, DH	-Standard schwarz		Jack Nicklaus Golf *		Risky Woods	The state of the s	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	
Special Edition 27, DH John Barnes Socter 15, DH Robergo 3 62, DH Mollyack 19, DH	-Standard transpar	27,- DH	Same and the same					
Star GrampPhilau 36, DH John Madden Foods 57, DH Robesports 64, DH Mordes of Legend 49, EV			John Barnes Socrer	15 04	Rabocap 3			
Compressable 67, DV Constan 75, DV Roder Ranger 19, EV Mortds of Legad 49, EV	-Star transp/blau	36,- 04	John Hadden Footb.	57,- 04	The second of th		Control of the Contro	100000000000000000000000000000000000000
Ours 37, DV DGB 19, DH Rame AD 92 68, DH WAY Wristling 29, DH	Conquestador	67 DV	Jonathan .	75,- DV	Radict Ranger	19,- EV		
Contraptions 40 DH Engs of Adventure 65 DH Rules outragramme 16 DH MWF Westing 2 59 DH Coal World 66 DH Engs Quest 5 19 DH Sabre Team 65 DH fot Joe! 52 DH Grazy Cars 3 48 DH Enights of the sky 19 DH Secret Monkey bid 66 DV Deto * 39 DH Greepers 5 8 DH Leander 17 DH Secul-Socrar 91/93 41 DH Zool 43 DH	-Ours	37,- DV	0G8	39,- 08	Rame AD 92	60,- DH	Control of the Contro	
Coal World 66- DH Emgs Quest 5 19- DH Sabre Team 65- DH fol Joe! 52- DH Grazy Cars 3 48- DH Enights of the sky 19- DH Secret Monkey bid 66- DV Deto 39- DH Greepers 58- DH Leander 27- DH SeculSoccer 91/93 47- DH Zool 43- DH	Contraptions *		Engs of Adventure				The second secon	
Grazy Cars 3 48 DH Enights of the sky 19 DH Secret Monkey bid 64 DV Deta * 59 DH Greepers * 58 DH Leander 27 DH SessiSoccus 92/93 43 DH Zool 43 DH	Coal World					65,- 08	Company of the Compan	
Greepers * 59, DH Leander 17, DH SensiSocrat 91/93 47, DH Zeol 43, DH				19,-04	Secret Mankey Isld			
	Creepers *	59,- DH	Leander	17,- 04		47, 08	Zool	43,- DH
	Company of the compan	59,- DV	Legend of Ralour			The second second	Zool Amiga 1200	48,- DH

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr) Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf

DV = deutsche Version, Spiel kamplett in Deutsch EV = englische Version



Everybody's sunshine!

Das Szenario von Burntime entführt den Spieler in die düstere Zukunft unserer Welt und in den Kampf um das Überleben in einer menschenfeindlichen Umwelt. Max Design zeichnet für das Strategiespiel verantwortlich und präsentiert somit nach der Handelssimulation 1869 ein neues Produkt "Made in Austria".

Die Optionen

Um dem Spieler den Einstieg in das komplexe Geschehen, das sich innerhalb der Welt von Burntime abspielt, leichter zu gestalten, wird in der Spielanleitung auf die Aufzeichnungen des Veteranen John WooD (der wird wirklich so geschrieben) verwiesen, der erst nach einigen Bemerkungen über seine dunkle Vergangenheit bereit ist, seine Geheimnisse preiszugeben. Nachdem Du Dir aus sechs verschiedenen Porträts Deinen Protagonisten

ausgewählt und mit einem Namen versehen hast, könnte hier noch ein zweiter Mitspieler als Gegenpart antreten. Die drei verschiedenen



Schwierigkeitsgrade beziehen sich auf die in dieser Welt umherstreifenden Kämpfer, Händler, Techniker und Ärzte und deren Mithilfe. Je höher der eingestellte Schwierigkeitsgrad, umso störrischer und schwieriger geben sich die Leute Dir gegenüber. Du bist völlig auf

Gewalttätige Brüder können ab und zu von Nutzen sein. Dich selbst gestellt und mußt in einer der 35 Städte Deinen Feldzug beginnen.

Der Anfang

Als erstes gilt es, sich selbst näher kennenzulernen. Ein Klick mit der rechten Maustaste öffnet ein PopUp-Menü, das sich im Spielverlauf ändert und zusätzliche Menüpunkte hinzugefügt bekommt. Hier findet sich immer der Inventory-Eintrag, der sich aber auch direkt durch ein Anklicken der Spielfigur aufrufen läßt. Diese Aktion öffnet einen



SPIEL DES MONATS Oktober

neuen Bildschirm, der im linken Teil das Spielerporträt, wichtige Daten wie Vitalität oder Erfahrung und die maximal sechs mitgetragenen Gegenstände anzeigt. Im rechten Teil sieht man eine





Betonruinen erinnern an die ruhmreiche Vergangenheit, wo man sich noch über die Sonne freute.

Vergrößerung der nächsten Umgebung, die mit Gegenständen gefüllt wenn sich welche in der Nähe befinden. Durch Drücken der lin-Maustaste wechseln die Gegenstände aus dem Inventar auf den sandigen Boden und umgekehrt. Besitzt man Waffen, können diese durch einen Klick mit der rechten Maustaste aktiviert werden, was durch eine rote Umrandung gekennzeichnet wird.

comment

zenklasse.

Nachdem ich die Werbung für Burntime gesehen

hatte, war ich richtig gespannt auf das Game und

freute mich natürlich wie ein Schneekönig, als ich es in

meinen Händen hielt. Aber seit ich Syndicate in meinen Fingern gehabt habe, bin ich anscheinend etwas verwöhnt. Das Spiel bietet

zwar viel Strategie und fordert eine gut durchdachte Vorgehenswei-

se, aber die etwas schlampige Ausführung der Grafik vergällte mir

teilweise den Spielspaß. Ein letzter großer Schliff an den Grafiken

könnte Burntime vielleicht zu einem Bestseller machen. Toller

Sound und ein gelungenes Intro heben Burntime dennoch in die Spit-

1869 war erst der Anfang, nun kommt die heiße Zeit mit Burntime.

dern, erkennbar an einer Zahlenreihe an der Spielerinfotafel, zwischen diesen gleichmäßig aufgeteilt. Ist die gezeigte Person ein Techniker, so gibt dieser bei einer Aktivierung von Gegenständen wie Rohren oder Schrauben Informationen über die Verwendbarkeit dieser Teile, z.B. für den Bau einer nütz-

lichen Maschine und welche Teile

dafür noch benötigt werden. Jetzt

Lutz

Nahrungsmittel werden

durch diese Methode

konsumiert und bei

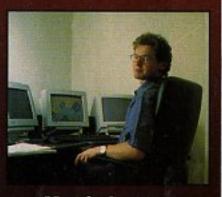
mehreren Mitglie-

gilt es erst einmal, eine loyale Mannschaft aufzubauen. Um sich eine schlagkräftige Truppe zu erstellen, spricht man am besten zuerst Soldaten an. Die herumlaufenden Personen werden bei Verfolgung mit dem Mauszeiger mit Namen und Beruf gekennzeichnet, wobei die Berufe durch Buchstabenkürzel angezeigt werden. Aber schon anhand der Grafiken lassen sich die meisten Berufsgruppen unterscheiden. Deine ersten Gespräche werden wahrscheinlich nicht gerade erfolgreich verlaufen, denn entweder die Angesprochenen barsch ab oder sie fordern einen Lohn, meistens Fleisch oder Ratten. Doch diese Dinge sind auf der kargen Oberfläche des Planeten nicht gerade in Hülle und Fülle vorhanden. Um selbst überleben zu können, solltest Du Dich mit genügend Wasser und Nahrungsmitteln eindecken. Ein risikoreicher Kampf mit zwei Hunden, die in manchen Städten herumstreu-

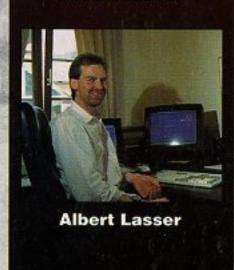
Das Erfolgsteam



Wilfried Reiter



Martin Lasser



Gehirnfutter im Vergleich



Grafisch liegen beide Programme in etwa auf dem gleichen Niveau, sogar die Atmosphäre der beiden Spiele ist ähnlich. Letztendlich sind beide ein Mußkauf!

Gameplay =

Gesamt =



Syndicate

Bullfrogs jüngster Streich zeichvision wie Burntime. Spielerisch ähneln sich die beiden ebenfalls gewaltig, ein leichter Vorteil jedoch für Syndicate.

Grafik 😑

Gameplay 49 Gesamt 49



Wer eher zur klassischen Strate-

Gameplay 🕕 Grafik \equiv



History Line 1914-1918

gieserie tendiert, dürfte wohl mit Blue Bytes jüngstem Streich glücklich werden. Für Januar erwarten wir übriges Battle Isle 2.





Strategische Weitsicht ist bei Burntime wichtig.

n e n bringt zwei saftige Fleischkeulen in den Inventarbereich. Bei dem nicht gerade abwechslungsreichen Nahrungsangebot sind die Nährwerte der verschiedenen Nahrungsmittel für die kalorienbewußte Ernährung von großer Bedeutung. Mit einer handvoll Maden und Käfern wird man keine Höchstleistung von sich und seinen Mannen erwarten können. Mit einer Ration Fleisch kannst Du Dir Deinen ersten Soldaten anwerben. Personen werden, je nach der Einstellung im PopUp-Menü, angegriffen oder angesprochen. Kommt es zu einem Kampf, bei dem pro Kampfrunde nur einmal angegriffen werden kann, zeigt ein weißer Kreis die Treffer an. Mit Deinem Gefolgsmann untersuchst Du zunächst die

befinden sich seltenen Wasserquellen darin. Um seine Flüssigkeitsvorräte aufzufüllen, werden die dafür vorgeschenen Behältnisse wie Wasserflasche oder Wassersack in diesen Häusern abgelegt. Je nach Quellengröße oder Fassungsvermögen der Behälter muß man diese manchmal mehrere Tage liegen lassen. In den Städten finden sich auch Warenhäuser oder Ärzte, die bei Verletzungen über 70 Prozent aufgesucht werden müssen. Ansonsten hilft ein Arzt innerhalb der Gruppe.

Gute Ausstattung ist alles.

> Grüne Wiesen ade trockene Wüste ist angesagt.

comment

Man erlebt immer wieder Überraschungen. Unter uns gesagt, ich hatte eigentlich gedacht, daß es sich bei 1869 um einen einmaligen Erfolg für Max Design handeln würde. Nun muß ich jedoch strahlen-

derweise gestehen, daß ich mich geirrt habe. Was die Jungs von Max Design mit diesem Spiel vorlegen, ist wirklich beachtlich und muß sich keineswegs hinter der namhaften Konkurrenz verstecken. Neben Blue Byte und Ascon zählt Max Design nun sicherlich zu den besten deutschsprachigen Softwarehäusern.

Hans

umliegenden Hütten. Manche enthalten nützliche Dinge oder es





Geld ist Macht

Um mit anderen Personen oder den fliegenden Händlern ins Geschäft zu kommen, muß man eine wichtige Regel von Burntime beachten. Geld hat seinen Machtstatus verloren und ist auf gut deutsch keinen Pfifferling mehr wert. Alle Geschäfte werden über den Tauschhandel abgewickelt. Durch geschickte Auswahl der zu tauschenden Gegenstände kann man hier und da ein gutes Schnäppchen machen. Leider sind die meisten Händler richtige Halsabschneider und verlangen viel wertvollere Tauschmittel für einen geringeren Gegenwert, vor allem wenn erkennbar ist, daß Du zur Zeit einen Gegenstand drin-



Ständig im Kampf gegen die Industrie.

gendst benötigst. Auch die in den Städten angesiedelten Ärzte entpuppen sich zuweilen als harte Verhandlungspartner, wenn es darum geht, Dich oder einen Deiner Begleiter wieder auf Vordermann zu bringen. Hast Du Dich genügend umgesehen, kannst Du Deinen Soldaten dazu veranlassen, hier sein Lager aufzustellen. Dieser wird sich dann nicht mehr aus der Stadt fortbewegen. Als Lager kann jedes Gebäude innerhalb der Stadt benutzt werden. Hast Du schon einen Techniker, der bereits eine Produktionsma-

schine gebaut hat, so werden diese Gegenstände ebenfalls dort gelagert. Nun kann die Reise losgehen. Wenn Du Deine Spielfigur an den Rand des sanft scrollenden Szenarios postiert hast und das Menü aufrufst, ist der Menüpunkt 'Hauptkarte' hinzugekom-

men. Auf dieser Karte gibt ein kleines Porträt in Deiner Spielfarbe Deine aktuelle Position an. Rote Weglinien zeigen Dir, wohin Du Dich als nächstes begeben kannst. Bei Städten, in denen Du einen Deiner Männer statio-

Eine Mischung aus

Dune II und Syndicate,

mit einem Schuß Adven-

niert hast, weht ein kleines Banner in Deiner Farbe.
Auch hier bringt ein Mausklick am rechten Button ein Menü auf den Schirm.

auf den Schirm.

Ganz oben befindet sich der Punkt

'Info'. Damit steht Dir die Möslichkeit offen I

'Info'. Damit steht Dir die Möglichkeit offen, Informationen über die umliegenden Städte zu erhalten. Die Anzeige gibt neben Lagerbeständen und Strahlungsverseuchung auch Auskunft über eventuell anwesendes Personal aus Deinen Reihen. Am besten reist man in Städte, die eine niedrige Strahlungsverseuchung aufweisen, weil ein längerer Aufenthalt ohne die richtigen Schutzmaßnahmen tödlich enden kann. Nach einigen Spielrunden, die bei zwei Spielern zeitlich begrenzt sind, hat man bestimmt eine Anzahl von Soldaten um sich versammelt. Um diese Truppe auch im besten Zustand zu halten, empfiehlt es sich, einen Arzt anzuheuern, denn nicht immer ist ein Doktor in einer Stadt vorhanden. Wie bei Syndicate kann man seine Männer auch von der Truppe abspalten und die Gegend mit einem einfachen Soldaten erkunden, ohne den Chef in Gefahr zu bringen. Der Menüpunkt 'Alle' bildet wieder eine Gruppe aus allen nicht stationierten Mannschaftsmitgliedern. Während des ausgiebigen Reisens sollte man sich viel und oft mit Leuten oder auch den Mutanten unterhalten. können aus diesen Gesprächen wichtige Informationen für die weitere Vorgehensweise entnommen werden. In Burnti-



Unterhaltungen mit Fremden bringen die eine oder andere nützliche Information.

me wird viel durch die Personen beeinflußt, die man anheuert. Manchmal klappt das Anwerben wie am Schnürchen, meistens bekommt man

jedoch einen gewaltigen Korb. So hängt Dein Erfolg letztlich von Deiner Truppenstärke ab.

Das Niveau der ture-Feeling. an Syndicate angelehnten, aber qualitativ schlechteren Darstellung der Umgebung wird durch die schwach animierten Sprites nicht gerade verbessert. Die Männchen laufen, als wenn sie sich gerade etwas aus ihrem Rückgrat gedrückt hätten. Burntime ist für jeden Fan von guten Strategiespielen fast eine Pflicht und kann mit Sicherheit für viele Stunden vor dem Monitor fesseln. (lm)



Hersteller:
Max Design
Muster von:
Hersteller
Genre:
Strategiespiel
Preis:
ca. DM 110,Erhältlich:
ab Oktober '93

Anzahl der Spieler:
Anzahl Disketten:
2 Spieler simultan:
1 MByte benötigt:
2.Drive empfohlen:
Festplatte empfohlen:

1-2

Nein

Nein

Nein

Nein

Ja

Englisch benötigt: Unterstützt:

Festplatte
Steverung über:

Maus

Besonderheiten:

komplexer Handlungsrahmen, viel Strategie

grafische Ausführung

GAMEPLAY 84%
GRAFIK 64%

MOTIVATION 89%

AMIGA GAMES

88%
GESAMT-WERTUNG





In welches Feld schickt man denn seine Spieler nun? Hier sind nun die angehenden Happels gefragt.



Das hier ähnelt eher einem Tanzkurs für Anfänger. Erste Lektion: Rutsch den Lambada.

er bisherige Tabellenführer "Goal!", inoffizieller Nachfolger von Kick Off 2, geht weg wie die sprichwörtlichen warmen Semmeln und dribbelt seine bisherigen Konkurrenten locker aus. Da Lothar Matthäus als interaktive Fußballsimulation auf den Markt kommt, kann man einiges erwarten. Ob jedoch Lothar mit der Konkurrenz mithalten oder sogar kontern kann, wird der folgende Test zeigen. Die Jungs von Audiogenic haben offensichtlich das Spielsystem von ihrem früheren Werk, "Emlyn Hughes International Soccer", übernommen, welches sehr viele Optionen bot, aber spielerisch ein bißchen hinter Konkurrenz wie Sensible Soccer herhinkte. Doch wurde bei L.M. noch zünftig zugelegt, zumindest was das Gameplay betrifft. Doch dazu später mehr.

Jetzt, wo in der ganzen Welt die Qualifikationsspiele für die Fußballweltmeisterschaft laufen, wird auch wieder die Fußballspielpalette unseres Amiga durch einige Games bereichert. Die Optionen

Zunächst erwartet den Spieler eine Fülle von Auswahlmöglichkeiten. Stolze 92 Mannschaften aus 5 Ländern wollen gesteuert wer-**Bomicos Doppelpaß** den. England, Spanien. Italien, mit Lothar Matthäus Deutschland und landet direkt im Frankreich sind jeweils mit ihren Strafraum. Wer will Erstligisten vertrevollstrecken? ten, so daß man auf Profiteams wie Liverpool, Inter Mailand, Barce-Iona, Paris oder Nürnberg nicht verzichten muß. Trikotfarben und Namen der Spieler können modi-

fiziert werden, so daß man eigene Namen oder Originalspielernamen nachtragen kann, wenn man Realistisches bevorzugt und im Nürnberger Tor Köpke anstatt "Klopper" stehen soll. Trikotform und Mannschaftsnamen können nicht verändert werden. In diesem Bereich wurde im Vergleich zu Emlyn Hughes stark gekürzt, wo man sogar zwischen verschiedenen Hautfarben wählen konnte. Zehn Schwierigkeitswollen stufen

gemeistert

werden,

wobei

sich

das Fußballerle-

ben noch mit

verschieden star-

ken Windgängen

erschweren kann.

Auf fünf verschie-

denen Plätzen (von

frisch gemäht über

naß, hart und Luxusrasen bis zu schlam-

mig ist alles dabei)

können sich bis zu zwei

ist nicht möglich) oder als Gegner in den reichlichen Partien zwischen 4 und 90 Minuten lang austoben. Antreten kann man im einfachen Freundschaftsspiel, einer der Landeserstligen oder im Oceancup, in dem bis zu 32 Mannschaften landesbeliebig ausgesucht werden können. Zudem

kann man den Cup so organisieren, wie man Lust hat.

R



Torminator vs. Goal!

OHAN EN



comment

Trotz der Patenschaft des Megafußballers Lothar Matthäus tut sich dieses Spiel etwas schwer, die Fußballkrone zu erringen. Mit Sensible Soccer 92/93

und Goal! liegen bereits zwei hervorragende Spiele in den Sammlungen der Softwarefreaks. Warum sollte hier nun noch ein weiteres hinzukommen? Bei Lothar Matthäus dachte man wirklich an alles, doch tausend Features garantieren nicht immer eine hohe Wertung. Im Vergleich zur Preview-Version hat man zwar deutliche Fortschritte gemacht, dennoch kann ich diesem Spiel kein besseres Prädikat als "Gut!" zugestehen!

Ob es Rückspiele geben, mit Extrazeit gespielt werden soll oder man die deutsche bzw. englische Punkteregelung übernimmt, könnt entscheiden. Für Abwechslung ist also gesorgt. Um den gestreßten Amiga-Gamer noch mehr zu verwirren, gibt es noch einige Menüs, wo man nach Herzenslust herumklicken kann. Da wären beispielsweise die Spieloptionen. Hier entscheidet man sich, ob man den Schiedsrichter streng oder lieber milder walten läßt. die Musik nicht doch stört, der Radar fest links im Bild bleibt oder sich während des Spieles auch mal nach rechts begibt, damit er nie die freie Sicht auf den Ball nimmt, lieber nicht noch mal trainiert werden soll oder ob man sich entspannt zurücklehnen und dem Computer zusehen möchte, wie er z.B. beim Cup gegen sich selbst antritt (übrigens überzeugend programmiert). Jeder Spieler hat individu-Stärken Schwächen in den Bereichen Fitneß,

Die M-Tec Turbosysteme A500:

Test Kickstart: 1-

Test Amiga Magazin 2

M-Tec 68020 ohne Ram: 199 .--M-Tec 68020 mit 1MB: 299,--

M-Tec 68020 mit 4MB: 499,--/28,--mtl.* M-Tec 68030, MMU, 1MB: 499,--/28,--mtl.*

M-Tec 68030, MMU, 4MB: 699,--/30,--mtl.*

Achtung! Alle M-Tec A1200/4MB Speichererweiterungen sind jetzt serienmäßig mit Coprozessor ausgerüstet.

Neuheitl M-Tec A1200

Speichererweiterung mit 32Bit FastRam,

Coprozessor-Option bis 50 MHz,

Echtzeit-Uhr,

100% Leistungssteigerung

möglich !

M-Tec A1200 ohne Ram: M-Tec A1200/4MB Ram: Tagespreise

Neu!!!

Martin

199,--M-Tec A1200/1MB: M-Tec A1200/8MB: Tagespreise Coprozessor ab: 49,--

Ab August:

M-Tec A1200 Turbosysteme!

A600/1200 Festplatten mit Software und Kabel

bitte erfragen Sie unsere aktuellen Tagespreise!



Viel Speicher für den Amiga, z.B.

M-Tec A500, 512k m. Uhr: 69,--M-Tec A500, 2.0 MB m. Uhr: 199,--M-Tec A600, 1.0 MB m. Uhr: 99,-M-Tec A500+, 1MB: 4MB Modul A4000: 289,

Superaktuell!

M-Tec AT-Bus Controller A500 intern: 149,--

M-Tec AT-Bus Controller A500 extern mit Gehäuse, Ram-Option bis 8 MB mit Kickstartumschalter:

M-Tec Festplattensysteme

von 40-340 MB (mit Controller): M-Tec AT500 extern, 120 MB: 599,--/29,--mtl.* 210 MB: 699,--/30,--mtl.* M-Tec AT500 intern,

40 MB: 399,--* Beachten Sie unsere zeitgemäßen Finanzierungsangebote!

Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

199,-

Bestellen Sie jetzt, oder fordern Sie weitere Infos an!

Bestell-Telefon:

0 20 41 / 2 04 24



Udo Neuroth Hardware Design

Amiga Hardware made in Germany. Essener Str.4, 46 236 Bottrop, Tel: 0 20 41/2 04 24





Mit Hilfe des Spielfeld-Overscans sollte man eine bessere Übersicht erhalten - erhalten tut man sie aber nicht.

Goal!

Ein solider Gegner

unterliegt Dino Dinis

Vorzeigefußballspiel.

Geschwindigkeit, Angriff und Beweglichkeit. Diese Parameter können beliebig verändert werden. Das hat jedoch den Nachteil, daß den Gamern nichts anderes übrigbleibt als in Kleinstar-

beit auszutüfteln, wie hoch seine Spieler in den einzelnen Bereichen eingestuft sind oder wieviele Punkte insgesamt vergeben werden dürfen, damit jeder seine Mannschaft nach seinen eigenen Vorstel-

lungen aufrüsten kann, ohne daß eine Übervorteilung entsteht und somit strategisch vorgegangen werden kann. Hier hätte das Programm nach Auswahl einfach alle Parameter auf Null setzen und jedem Mannschaftsführer einen Festsatz an Aufrüstpunkten zur Verfügung stellen können. Zum Glück genügt ein Mausklick und man hat mit der ganzen Sache nichts mehr zu tun, da nun alle Teams gleich stark ins Spielgeschehen gehen.

Die Optik

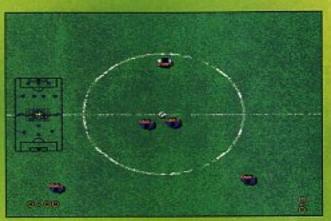
Damit man seine hart erkämpften Tore archivieren und sie ständig dem Verlierer vorführen kann, gibt es im Videomenü die Möglichkeit, die erfolgreichen Spielzüge auf Diskette zu bannen. Im Spiel selber zeichnen sich die Replays durch benutzer-Bedienung aus. freundliche Möchte man sich einfach nur den erfolgreichen Angriff ansehen, läßt man den Film einfach nur laufen. Nach dieser Sequenz wird automatisch zum Kick Off geblendet. Taktiker haben die Möglichkeit, durch Vor- und Zurückspulen Abwehrfehler zu erkennen, was noch durch die Möglichkeit, einen beliebigen festen Bildschirmausschnitt zu betrachten, vereinfacht wird. Wer nicht noch einmal mitansehen möchte, wie er gerade wie-

schaltet die Wiederholungssequenzen einfach ab. Einen Tusch gibt es für das so oft vermißte Wundericon! Bis jetzt hatte es nur "Goal!" geschafft, zwei grundverschiedene Spieldarstellungen in ein Game zu implementieren. Vogelperspektive oder eine schicke Seitenansicht stehen zur Verfügung. In beiden Fällen ist das Spielfeld mehrere Bild-

der ein Tor kassiert hat,



Wo laufen sie denn? Der Torwart scheint gerade in der Mittagspause zu sein, oder wartet er auf Blumen?



Danke, Torwart Schlafmütze - wir sind nun zumindest wieder im Besitz des Balles.

schirme groß, wobei es in acht Richtungen scrollt. Die Seitenansicht ist trotz leichten Ruckelns absolut spielbar und läßt aufgrund ihrer Tiefe auch tolle Flankenwechsel zu. Das Spielfeld aus der Vogelperspektive könnte ein bißchen kleiner sein, damit mehr Übersicht gewährleistet ist.

Die Taktik

Tüftlerherzen schlagen höher, wenn sie sich in das Taktikmenü begeben. Hier kann für jede Standardsituation, die vom Gegner oder einem selbst

ausgeführt wird, wie z. B. Eckball von links oder Anstoß, per Cursor die gesamte Mannschaft pixelgenau positioniert werden, um etwaige Gegenangriffe vorzubereiten. Der Editor teilt sich grob in zwei Spalten: Angriffsformationen und Defensivstellungen. So kann man die gesamte Truppe in sein Tor stellen, bei einer gegnerischen Ecke oder für ein schnelles Kontern seine Jungs an der Mittellinie positionieren, dem Taktiker sind keine Grenzen gesetzt. Doch man kann noch mehr anstellen. Dazu wurde das Spielfeld in 16 Felder unterteilt. Wählt man ein Feld an, so werden die Spielerpositionen gezeigt. Das bedeutet im Spiel, wenn der Ball sich in diesem Feld aufhält, rennen die Stars auf ihren zugeteilten Platz, so daß man genialste Taktiken aushecken Die Bedienung erfreut durch Unkompliziertheit; wer jedoch einfach nur seine Grundformation ändern möchte, kommt nicht daran vorbei, seine Kerls selber da hinzuklicken, wo man sie hinhaben will. Es gibt keinerlei Icons, die ein müheloses Umändern erlauben, was eigentlich normalerweise Standard ist. Natürlich können einmal kreierte Aufstellungen gespeichert wer-

Ledertreter im Vergleich



Goal!

Goal! ist das Fußballspiel für Leute, die auch Kick Off liebten. Der einzige Grund, warum man es nicht mögen könnte, ist die Steuerung.

Grafik + Game

Gameplay + Gesamt + Manchester United

Das Spiel ist grafisch sehr gut in Szene gesetzt, doch vermiesen einem Ruckelscrolling und fürchterliche Kollisionsabfragen den ganzen Spaß.



Championsship Manager '93

Wer sich für den aktiven Fußballsport zu alt fühlt, sollte sich mehr auf die geschäftliche Seite des Fußballsport zurückziehen. Aber nicht mit diesem Spiel!

Grafik 🎒 Gameplay 🥯

Gesamt 🥮

24 AMIGA GAMES 10/93





Die Auswahl an Teams ist wirklich reichhaltig - und grafisch sehr karg.

den. Alles in allem läßt der Taktikeditor keinerlei Wünsche offen, so daß auch verwöhnte User befriedigt werden.

Das Gameplay

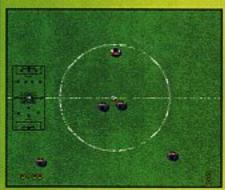
Kommen wir nun zum eigentlichen Gameplay. Man kann Fußballspiele generell in zwei Arten unterteilen. Actionbetonte, in denen sehr schnelle Reaktionen gefragt sind und dafür einfach auch in einer heiß umkämpften Situation blitzschnell ein Tor-

Zeitlupenwiederholung! Gleich zappelt der Ball im Netz und Lothar schlägt Flic Flacs. schuß erfolgen kann. Solche Spiele leben von der Geschwindigkeit
und weniger von schönen Spielzügen mit Rückpässen und ähnlichem. Beste Beispiele: Kick Off 2
und Goal!. Andere Spiele, wie
Manchester United, legen mehr
Wert auf ein formschönes Spielgeschehen statt oft unkontrollierter Hektik. Entscheidend ist die



QUAL DER WAHL

Zwei verschiedene Scrollvarianten durfte man ja schon bei Goal! erleben, doch bei Lothar Matthäus hat man glatt die Wahl zwischen zwei verschiedenen Perspektiven. Links die Vogelperspektive mit Vertikalscrolling, rechts die Seitenansicht mit Horizontalscrolling.





comment

Die La Ola-Welle schwappte nicht gerade durch die Redaktion, als Lothar Matthäus in Pixelform über den grünen Monitor hechelte. Machte die Preview-Version noch einen recht mäßigen Eindruck, so spielt sich die Endversion doch sehr gut. Schlauerweise nahm man gleich den Klassiker von Audiogenic und paßte ihn hier und dort an die aktuellen Gegebenheiten an. Wem Goal! nicht gefällt, der könnte hiermit glücklich werden.

Steuerung. Da der normale Amiga-Joystick nur über einen Feuerbutton verfügt, ist es schwierig, den Spieler schnell agieren zu lassen und ihm dabei noch die Schußstärke, Höhe und Richtung in befriedigendem Maße selbst entscheiden zu lassen. Lothar Matthäus ist ein Fußballspiel, das diese Kriterien zu vereinen versucht. Während man bei anderen Spielen oft nur in Laufrichtung schießen kann, bietet L.M. ein bißchen mehr. Zwischen drei unterschiedlichen Steuerungsmöglichkeiten kann gewählt werden, worunter sich auch oben genannte anbietet. Die komplexeste und interessanteste ist jedoch folgende: Wenn man im Ballbesitz ist und einen Torschuß plant, hält man zunächst den Feuerknopf, während man in die Laufrichtung drückt. Sofort erscheint dann ein Pfeil, der aus der Sicht des Spielers fast in einem 180° Winkel positioniert werden kann, womit der Spieler die Schußrichtung einstellt. Die Schußhöhe

wird dann mit einem kurzen
Druck in Laufrichtung für
einen strammen flachen
Schuß, entgegengesetzt der
Laufrichtung für einen langen hohen Befreiungsschlag, in der Mittelstellung
für einen hohen Torschuß
ausgesucht. Das hört sich
sehr nach umständlichem
Handling an, stellt sich aber

nach einer Eingewöhnungsphase als sehr gut spielbar heraus. Zudem wird das Passen dadurch erleichtert, daß sich Mitspieler anbieten oder selbst ausgewählt werden. Ein "Heiligenschein" zeigt, welcher Gefährte ausgewählt wurde. Jetzt muß man nur noch den Knopf loslassen und ein herrlicher Paß wird geschlagen. So entstehen oft herrliche Spielzüge. Die Bezeichnung interaktiv ist somit gerechtfertigt, da Spieler, die angespielt wurden, bei einer Flanke einfach auf das Tor oder zu einem Mitspieler köpfen, wenn man nicht schnell genug reagiert, d.h. bevor der Ball ankommt, Feuer drückt, um selbst die Richtung zu bestimmen. Freistöße und Elfmeter sind leider nicht so gut steuerbar, da sie viel zu hektisch ablaufen. Die Seitenansicht ist die größere Herausforderung, da sie schneller abläuft und zusätzlich nicht so übersichtlich ist. Die Torhüter sind hier auch eine ganze Klasse besser, was auch notwendig ist. (H)



Hersteller:
Ocean/Bomico
Muster von:
Hersteller
Genre:
Sportspiel
Preis:
ca. DM 100,Erhältlich:
ab September '93

Anzahl der Spieler: 1-2
Anzahl Disketten: 2
2 Spieler simulatan: Ja
1 MByte benötigt: Nein

Nein

Nein

Nein

Festplatte empfohlen: Englisch benötigt:

Unterstützt:

2. Drive empfohlen:

Steverung über: Joystick Besonderheiten: Der Torminator stand Pate

2 Spielfeldansichten, schöne Spielzüge

triste Menügrafiken, zu wenig Mannschaftsmodifizierungsmöglichkeiten

GAMEPLAY 72%
GRAFIK 69%
SOUND 70%
MOTIVATION 72%

72%
GESAMT-WERTUNG

AMIGA GAMES 10/93 25



Das Spiel für Hobbygärtner

CHOND ALOND

Der Spieler übernimmt die Kontrolle eines Gnoms namens Grobble. Dieser wurde auf frischer Tat ertappt, wie er den Garten des Gnomenkönigs sabotierte. Daraufhin wurde er verhaftet und zu harter Zwangsarbeit in einem gesicherten Garten verurteilt.....

s gibt nur eine Möglichkeit für ihn, aus dieser Gefangenschaft zu entkommen. Grobble muß seine Fähigkeiten als Gärtner vervollkommnen, so daß er einen perfekten Garten erstellt, auf den Gnomenkönig Zumindest eine stolz sein kann. Widerwärtigkeiten originelle Spielidee werden die Anzeikann man Gnome Alone ge zum Sinken veranlassen. Beim zusprechen. Erreichen von 60 Prozent Effektivität erhält Grobble einen Schlüssel für den Ausgang des Gartens. Doch dieser eine Schlüssel reicht noch nicht, den Garten zu verlassen. Beim Erreichen von 70 Prozent gibt es den zweiten Schlüssel. Doch auch das ist noch nicht genug. Erst ab 92 Prozent Effektivität gibt es den dritten und damit letzten Schlüssel und der Gnom kann den Garten verlassen. In der Mitte der unteren Anzeige

befindet sich die Anzeige des aktuellen Wetters. Sie reicht von Sonne über Bewölkung, Regen, Frost bis hin zum Schneefall. Das

Trügerische an dem Gnomengarten ist, daß sich das

Wetter hier sehr schnell und sehr extrem verändern kann. Die Temperaturen sollten sich in jedem Gebäude nur zwischen den unteren und oberen Markierungen

Thermometer bewegen. Sollte es zu heiß werden, so muß für Kühlung in dem entsprechenden Häuschen gesorgt werden. Wird es zu kalt, so muß die Temperatur durch geeignete Maßnahmen wieder erhöht werden. Der größte Abschnitt des Bildschirms ist jedoch der mittlere. Hier findet man Grobble inmitten des Gartens auf dem Rasen stehend wieder.



Eine ungewöhnliche Spielidee zeichnet Gnome Alone aus.

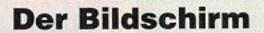
Doch nicht nur Grobble wird abgebildet, sondern auch der restliche Garten, wobei dieser nicht durch einen Blick zu erfassen ist. Die Größe des Gartens sprengt die des Bildschirms. So wird also bei Bewegungen des Gnoms der ent-Spielausschnitt sprechende gescrollt. Der gesamte Garten besteht aus mehreren Bereichen. So gibt es in ihm nicht nur den bereits erwähnten Rasen, das Gewächshaus und den Geräteschuppen, sondern auch noch eine Fontäne mit Wasserbecken, in dem sich ein Fisch befindet, einen alten Baum, Untergrundtunnel und einige Beete, die bestellt werden müssen. Der Fisch neigt dazu, bei Wassermangel im Becken sich selbständig zu machen und auf

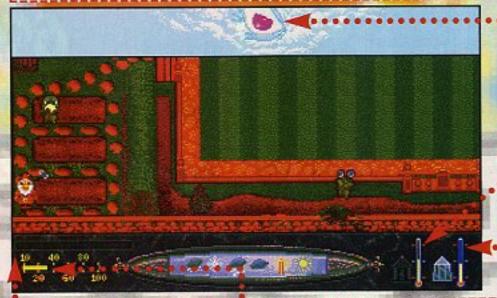
Am oberen Bildschirmrand sieht man den Himmel, in dessen Mitte sich ein ernstblickendes Auge befindet. Dies ist das Auge des Gnomenkönigs, der Grobble ständig vom Himmel aus beobachtet.

Dieses Thermometer zeigt die Temperatur im Geräteschuppen.

Das rechte zeigt die Temperatur im Gewächshaus an.

dem Rasen sich aalend nach Wasser zu suchen. So sitzt er natürlich erst recht auf dem Trockenen und er muß mit einem Netz gefangen und wieder zurück in das Wasserbecken gesetzt werden. Dann muß schnell der Fehler, der den Wasserspiegel sinken ließ, gefunden und behoben werden. Im Geräteschuppen befindet sich allerhand nützliches Werkzeug. Hier finden sich so altbewährte Gegenstände wie Hammer und Nägel, Rasenmäher, Gießkannen, Rechen, Leiter, Regenschirm, aber auch so moderne wie Solarflächen. Viele dieser Werkzeuge werden im Spiel für ihre übliche Funktion

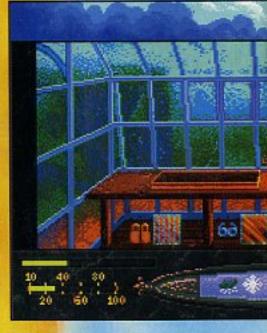




die Lebenskräfte unseres Gnoms.

Der obere Balken zeigt Der untere Balken zeigt die Effektivität des Gartens an. Zu Beginn des Spiels ist dieser Balken noch sehr klein. Nach einiger Zeit sollte er durch die Maßnahmen des Gnoms jedoch steigen.





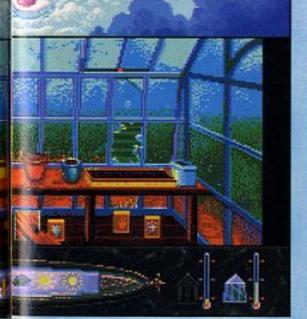




Es ist nicht leicht, ein Gnom zu sein: Bis der Garten in einem guten Zustand ist, vergeht einige Zeit.



Rustikal! In diesem Shop darf man einkaufen.





verwendet, doch manche können oder müssen sogar zweckentfremdet werden. Der Gnom trägt eine sehr praktische

Wolfgang

comment

Insgesamt hat mich Gnome alone nicht gerade vom Hocker gerissen. Einige Details des Spiels sind nett gemacht, vor allem die Schlußszene im Himmel fand ich recht goldig. Auch sind die verschiedenen

Anforderungen zur Lösung des Spiels teilweise komplex, so daß das Spiel schon fast wieder Adventurecharakter bekommt. Es gibt immer etwas zu tun und die Prioritäten der Aufgaben sind nicht immer sofort zu erkennen, doch reicht dies alles nicht, um dem Spiel den entscheidenden Kick zu geben. Irgendwie kommt keine rechte Atmosphäre auf. Ein gewisser Reiz ist dem Spiel dennoch nicht ganz abzusprechen, entspricht es doch nicht der üblichen Art von Spielen. Es ist mal etwas anderes als die vielen Adventures, Jump & Runoder Ballerspiele. Ich bin mir jedoch nicht sicher, ob dies ausreicht, den Spieler lange am Bildschirm zu fesseln.

Jacke mit einer Unzahl von Taschen. In diesen lassen sich die meisten Gegenstände aus dem Geräteschuppen verstauen. Doch sollte er nicht mehr als 10 Werkzeuge mit sich führen, da er sonst durch die große Last an Lebenskraft verliert. In dem Garten des Gnomenkönigs fallen allerhand Arbeiten an. So müssen der Rasen gemäht, Pflanzen gesät und gegossen werden. Pflanzen können auch geerntet werden und dienen dem Gnom als Nahrung, zur Stärkung seiner Lebensenergie. Auch der Fisch im Wasserbecken möchte von Zeit zu Zeit sein Futter. Befindet man sich im Gewächshaus, fällt auf, daß eine Scheibe zerbrochen ist. Dadurch schützt das Glashaus die dort gesäten Pflanzen nicht mehr ausreichend vor der Kälte. Die Scheibe muß also repariert werden. Auch die Solarfläche hat einen Zweck. Bei richtiger Anwendung bringt sie einen dem Ziel, den Garten zu verlassen, ein Stück näher. Will Grobble den Rasen mähen, so wimmelt es von Ungeziefer auf der Grünfläche. Würmer und Schnecken tummeln sich auf dem Gras. Diese dürfen nicht mit dem Rasenmäher berührt werden, sonst verschwindet dieser

sofort wieder im Geräteschuppen. Manchmal
erscheint auch noch ein
kleiner Gnom, der viel
Unfug und Schaden anrichtet. Dieser sollte so schnell
wie möglich eingefangen
werden. Wird Grobble die
Arbeit zuviel und möchte
geschwächt zur letzten Ruh

zu Boden gehen, wird er im wahrsten Sinn des Wortes vom Schlag getroffen. Ein Blitz verwandelt ihn zu Staub. Anschließend findet er sich im Himmel wieder, wo er mit einer coolen Sonnenbrille und einer Gießkanne ausgerüstet ist. Er wässert kurz eine Wolke, worauf aus dieser ein Eisblümchen wächst und unser himmlischer Gnom verflüchtigt sich. Die Grafik von Gnome Alone ist durchschnittlich und setzt bei weitem keine neuen Maßstäbe. Die Animation von Grobble könnte um einiges fließender sein. Vom Sound ist nur beim Titelbild etwas zu hören; während des Spiels herrscht auf diesem Gebiet absolute und unbegrenzte Sendepause. Zumindest einige Soundeffekte wären noch wünschenswert.



Hersteller:
ICE
Muster von:
Hersteller
Genre:
Arcade-Action
Preis:
ca. DM 60,Erhältlich:
seit August '93

Anzahl der Spieler:
Anzahl Disketten:
2 Spieler simultan:
1 MByte benötigt:
2.Drive empfohlen:
Festplatte empfohlen:
Englisch benötigt:

1 Nein Nein Nein Nein Ja

Steuerung über: Joystick Besonderheiten:

Unterstützt:

außergewöhnliche Spielidee

keine Soundeffekte

GAMEPLAY 55%
GRAFIK 60%
SOUND 10%
MOTIVATION 65%

AMIGA GAMES

6 7 %

GESAMT-WERTUNG

AMIGA GAMES 10/93 27



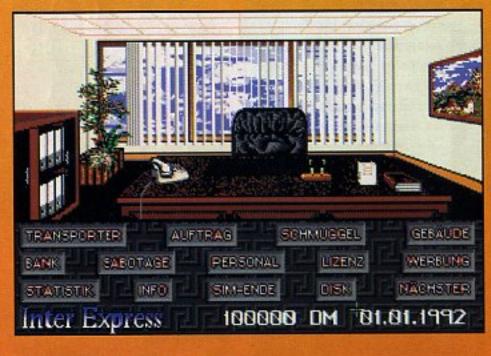
Mit Delivery Agent bietet Wolf Software & Design GmbH eine weitere Wirtschaftssimulation, die im harten Wettkampf des Transportwesens spielt. Die Idee ist nicht gerade neu. Kann das Softwarehaus dennoch neue Trends setzen?

Der Spielablauf

Nach dem Start befindet man sich im Einstellungsmenü. Von hier kann ein vorher gespeichertes Spiel gestartet werden. Fängt man mit einer neuen Simulation an, kann hier festgelegt werden, wieviel Spieler als Manager teilnehmen sollen. Ein bis vier Spieler sind einstellbar. Ferner muß man die Spielzeit festlegen; von einem Spezialist für heikle Lieferungen

DELINERS





Transporter kaufen Typ: LKW Typ-ID: 81 Laderaun-Typ: Stückguf Ladegewicht: 05 T 1008 DM Lohnkosten/Monat: 358 DM Wartungskosten/Monat: 48 DM Treibstoffkosten/Tag: 358 DM Reparaturkosten/1/2 Kaufen Preis: 35000 DM WERNAUFEN BESTAND **KAUFEN** REPARIEREN

halben Jahr bis zu fünf Jahre oder unbegrenzt kann eingestellt werden. Nachdem man diese Parameter festgelegt hat, befindet sich Spieler I in seinem Büro, das das eigentliche Hauptmenü in diesem Programm ist. Von hier aus können alle weiteren Funktionen angewählt werden. Nachdem der erste Spieler alle Spielzüge veranlaßt hat, folgt der nächste Spieler. Haben alle ihre Züge komplett erledigt, folgt der nächste Tag mit Spieler I und so weiter. Zu Beginn besitzt jeder Manager ein Kapital von 100.000,- DM.

Aller Anfang ist schwer...

Um ins Geschäft einsteigen zu können, müssen einem Transportunternehmen natürlich erst einmal Transportmittel zur Verfügung stehen. Diese erwirbt man in dem Menüpunkt Transporter. Hier können als Beförderungsmittel LKWs, Schiffe und Flugzeuge gekauft werden. Jedes dieser Fahrzeuge gibt es in verschiedenen Größen und verschiedenen Ausführungen. Jedes Transport-





AGENT



Wer schon an Transworld Gefallen gefunden hat, wird auch Delivery Agent mögen.

mittel kann mit Tanklager oder Stückgutladeraum ausgerüstet werden. Stückgut kann überdies durch Zahlung eines Aufpreises mit Kühlung ausgerüstet werden. In einem Tank können Güter wie Chemikalien, Erdgas, Öl oder Säuren transportiert werden. Im Stückgutfrachtraum können unter anderem Gewürze, Autos, Holz oder radioaktive Stoffe befördert werden. Für Fisch, Obst, Fleisch und Gemüse ist zusätzlich eine Kühlung erforderlich. Die verschiedenen Größen der Transportmittel haben einen höheren Anschaffungspreis und höhere laufende Kosten zur Folge. Anfallende Reparaturen werden auch

comment

Die Grafik ist nett gelungen, vom Sound hört man außer beim Titelbild nichts. Insgesamt gefiel mir Delivery Agent mit einigen Einschränkungen ganz gut. Der fehlende Sound ist nicht tragisch. Zwar

Wolfgang bietet die Simulation vieles, was es bereits gibt, doch sind einige Möglichkeiten neu, die das Spiel interessanter machen. Die Möglichkeit, bei einigen Lieferungen verschiedenartige Transportmittel zu nutzen oder bis zu 20 Transporte zwischenzulagern und später weiterzutransportieren, eröffnen viele gewinnbringende Kombinationen, die aber auch Risiken bergen. Vergißt man einmal, rechtzeitig ein Lager auszuliefern, so werden hohe Konventionalstrafen fällig. An die Handhabung der Simulation muß man sich trotz ausführlicher Anleitung erst mal gewöhnen, doch nach spätestens einer Stunde sollte die Bedienung klappen. Im späteren Spielstand kann man leicht die Übersicht verlieren, obwohl einige Auswertungsmöglichkeiten zur Auswahl bestehen. Wer vorsichtig sein Geschäft expandiert, kann fast nicht in Konkurs gehen! Wirklich interessant wird das Spiel erst mit mehreren Konkurrenten. Dann heißt es, möglichst schnell zu expandieren und manche Vorsicht über Bord zu werfen. Illegales Handeln ist angesagt und der Konkurs schon wahrscheinlicher. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist gut. Wer Wirtschaftssimulationen mag und noch keine Transportsimulation besitzt, dem kann Delivery Agent empfohlen werden.

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 5006 Telefax: 0581 - 14461

Top Ten Eishockey Manager DV 74,50 DM 2. Lemmings 2 65,50 DM Gunship 2000 DA 68,50 DM 66,50 DM 4. Flashback DV Desert Strike DA 65,50 DM 6. Streetfighter 2 61,50 DM 83,50 DM 7. Indiana Jones 4 72,50 DM 8. Bundesli, Man. Prof.2.0. DV

84,50 DM

81,50 DM

Neuheiten Amiga Alien 3 **Ballistic Diplomacy** 36,50 Beastlord 54,50 Blastar 54,50 Burntime 71,50 Combat Air Patrol Lothar Matthäus 64,50 54,50 DA Overdrive Sim Life (A 500) DV Soccer Kid

Fom Rn	dge	t
Battleships	E	24,50
Carrier Command	E	24,50
Dragons of Flame	E	24,50
F 1 Tornado	DA	29,50
F 16 Combat Pilot	DA	28,50
Gemini Wing	DA	24,50
Grand Prix Master	DA	29,50
International Icehockey	DA	29,50
Prince of Persia	DA	29,50
Striker	DA	24,50

9. A Train

10. History Line 1914/18 DV

Nice Price A	Amiga
Aquaventura Bards Tale 3 Battlehawks 1942 Captain Planet Football Crazy Collection Jaguar XJ 220 Linneker Collection M1 Tank Platoon Nigel Mansell Racing Oil Imperium	DA 38,50 DA 32,50 E 34,50 DA 32,50 DA 34,50 DA 38,50 DA 39,50 DA 43,50 DA 38,50 DV 32,50

PREISLISTEN - AUSZUG

1869		An	tiga			
4 D Sports Driving 688 Attack Submarine Abandoned Places 2 DA 65,50 Airbus A 320 Europe DA 89,50 Airbus A 320 USA Ed. DA 89,50 Another World DA 65,50 Arabian Nights DV 51,50 Archer Mac Leans Pool B 17 Flying Fortress DA 67,50 BC Kid B 55,50 BC Kid B 55,50 BOW Blows DA 53,50 California Games 2 E 55,50 Campaign DV 66,50 Castle of Dr. Brain DV 62,50 Chuck Rock 2 DA 58,50 Civilization DV 75,50 Das schwarze Auge DV 75,50 Das schwarze Auge DV 72,50 Das Gall Forces DA 69,50 Das Space Crusade DA 54,50 Das Space Crusade DA 54,50 Das Space Crusade DA 55,50 Das Space Crusade DA 56,50 Das Space Crusade DA 57,50 Das Space Crusade DA 55,50 Das Schwarze Auge DV 72,50 Das Schwarze Auge DV 75,50 Das Schwarze Auge DV 75	1869	DV	71 50	Jonathan	DV	81.50
688 Attack Submarine DA 35,50 Locomotion DA 70,50 Abandoned Places 2 DA 65,50 Lord of the Rings DV 65,50 Airbus A 320 Europe DA 89,50 Maniac Mansion 1 DV 58,50 Airbus A 320 USA Ed. DA 89,50 No second Price DA 60,50 Amberstar DV 76,50 On the Road DV 73,50 Another World DA 65,50 Pacific Island DV 60,50 Arabian Nights DV 51,50 Panza Gold Edition DA 77,50 Archer Mac Leans Pool DA 51,50 Pinball Dreams DA 55,50 B 17 Flying Fortress DA 67,50 Pinball Magic DA 30,50 B C Kid E 55,50 Pirates DA 45,50 Battle Team DA 69,50 Pinball Magic DA 59,50 Body Blows DA 53,50 Railroad Tycoon DV 76,50 California Games 2 E 55,50 Reach for the Skies DA 60,50 Castle of Dr. Brain DV 66,50 Red Zone DA 65,50 Chuck Rock 2 DA 58,50 Secret of Monkey Island 2 DV 83,50				KGB		57.50
Abandoned Places 2 DA 65,50						70.50
Airbus A 320 USA Ed. DA 89,50 Maniac Mansion 1 DV 58,50 Airbus A 320 USA Ed. DA 89,50 No second Price DA 60,50 Amberstar DV 76,50 On the Road DV 73,50 Another World DA 65,50 Pacific Island DV 60,50 Archer Mac Leans Pool DA 51,50 Panza Gold Edition DA 77,50 Archer Mac Leans Pool DA 67,50 Pinball Dreams DA 55,50 BC Kid E 55,50 Pinball Magic DA 30,50 BC Kid E 55,50 Project X DA 59,50 Body Blows DA 63,50 Project X DA 59,50 Body Blows DA 53,50 Railroad Tycoon DV 76,50 California Games 2 E 55,50 Red Zone DA 60,50 Castle of Dr. Brain DV 66,50 Sabre Team DA 65,50 Chaos Eng			85 50			65 50
Airbus A 320 USA Ed. DA 89,50 On the Road DV 73,50 Another World DA 65,50 Pacific Island DV 60,50 Arabian Nights DV 51,50 Panza Gold Edition DA 77,50 Archer Mac Leans Pool DA 51,50 Pinball Dreams DA 55,50 B 17 Flying Fortress DA 67,50 Pinball Dreams DA 55,50 BC Kid E 55,50 Pinball Magic DA 30,50 BC Kid E 55,50 Pinball Magic DA 30,50 Battle Team DA 69,50 Project X DA 59,50 Body Blows DA 53,50 Project X DA 59,50 Body Blows DA 53,50 Project X DA 59,50 California Games 2 E 55,50 Reach for the Skies DA 60,50 Campaign DV 66,50 Red Zone DA 54,50 Castle of Dr. Brain DV 66,50 Red Zone DA 54,50 Chuck Rock 2 DA 58,50 Secret of Monkey Island 2 DV 83,50 Creepers DA 65,50 Secret of Monkey Island 2 DV 83,50 Creepers DA 65,50 Space Crusade DA 60,50 Der Patrizier DV 75,50 Space Crusade DA 60,50 Der Patrizier DV 72,50 Space Crusade DA 60,50 Der Der Der Der DA 54,50 Space Crusade DA 60,50 Space Crusade DA 60,50 Der Der Da 54,50 Space Crusade DA 60,50 Space Crusade DA 60						50 50
Amberstar DV 76,50 On the Road DV 73,50 Another World DA 65,50 Pacific Island DV 60,50 Arabian Nights DV 51,50 Panza Gold Edition DA 77,50 Archer Mac Leans Pool DA 51,50 Pinball Dreams DA 55,50 B 17 Flying Fortress DA 67,50 Pinball Magic DA 30,50 BC Kid E 55,50 Pirates DA 45,50 Battle Team DA 69,50 Project X DA 59,50 Body Blows DA 53,50 Project X DA 59,50 Body Blows DA 53,50 Railroad Tycoon DV 76,50 California Games 2 E 55,50 Reach for the Skies DA 60,50 Castle of Dr. Brain DV 66,50 Red Zone DA 54,50 Castle of Dr. Brain DV 66,50 Sabre Team DA 65,50 Chuck Rock 2 DA 58,50 Secret of Monkey Island 2 DV 83,50 Chuck Rock 2 DA 58,50 Sensible Soccer DA 54,50 Creepers DA 65,50 Space Crusade DA 60,50 Der Patrizier DV 7						00,50
Another World Arabian Nights DV 51,50 Archer Mac Leans Pool B 17 Flying Fortress DA 67,50 Bit Flying Fortress DA 69,50 Bit Flying Flyin		DW	76 50			70,50
Arabian Nights DV 51,50 Panza Gold Edition DA 77,50 Archer Mac Leans Pool DA 51,50 Pinball Dreams DA 55,50 B 17 Flying Fortress DA 67,50 Pinball Magic DA 30,50 BC Kid E 55,50 Pirates DA 45,50 Battle Team DA 69,50 Project X DA 59,50 Body Blows DA 53,50 Railroad Tycoon DV 76,50 California Games 2 E 55,50 Reach for the Skies DA 60,50 Campaign DV 66,50 Red Zone DA 60,50 Castle of Dr. Brain DV 62,50 Sabre Team DA 65,50 Chaos Engine DA 55,50 Sabre Team DA 65,50 Chuck Rock 2 DA 58,50 Sensible Soccer DA 54,50 Creepers DA 65,50 Space Crusade DA 60,50 Der Patrizier						73,50
Archer Mac Leans Pool DA 51,50 Pinball Dreams DA 55,50 B 17 Flying Fortress DA 67,50 Pinball Magic DA 30,50 BC Kid E 55,50 Prirates DA 45,50 Battle Team DA 69,50 Project X DA 59,50 Body Blows DA 53,50 Railroad Tycoon DV 76,50 California Games 2 E 55,50 Reach for the Skies DA 60,50 Castle of Dr. Brain DV 66,50 Red Zone DA 54,50 Chaos Engine DA 55,50 Sensible Soccer DA 65,50 Chuck Rock 2 DA 58,50 Sensible Soccer DA 54,50 Civilization DV 75,50 Sensible Soccer DA 54,50 Creepers DA 65,50 Space Crusade DA 60,50 Das schwarze Auge DV 75,50 Space Crusade DA 77,50 Dream Team						60,50
B 17 Flying Fortress DA 67,50 Pinball Magic DA 30,50	Arabian Nights					77,50
BC Kid					DA	
Battle Team	B 17 Flying Fortress		07,00			
Body Blows						45,50
California Games 2 E 55,50 Reach for the Skies DA 60,50 Campaign DV 66,50 Red Zone DA 54,50 Castle of Dr. Brain DV 66,50 Sabre Team DA 65,50 Chuck Rock 2 DA 58,50 Secret of Monkey Island 2 DV 83,50 Chuck Rock 2 DA 58,50 Sensible Soccer DA 54,50 Civilization DV 75,50 Sim City & Populous DV 72,50 Creepers DA 65,50 Space Crusade DA 60,50 Das schwarze Auge DV 75,50 Space Crusade & DA 77,50 Der Patrizier DV 72,50 Space Crusade & DA 77,50 Dream Team DA 54,50 Special Forces E 55,50 Fire and Forget 2 DA 59,50 Superfrog DA 55,50 Fire and Forget 2 DA 75,50 Syndicate DV 67,50 Goal DA 60,50 <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>59,50</td>						59,50
Campaign DV 66,50 began of Castle of Dr. Brain DV 65,50 began of Castle of Dr. Brain DA 65,50 began of Castle of Monkey Island 2 DV 83,50 began of Castle of Monkey			53,50	Railroad Tycoon	DV	76,50
Castle of Dr. Brain DV 62,50 Sabre Team DA 65,50 Chaos Engine DA 55,50 Secret of Monkey Island 2 DV 83,50 Chuck Rock 2 DA 58,50 Sensible Soccer DA 54,50 Civilization DV 75,50 Sensible Soccer DA 54,50 Creepers DA 65,50 Sim City & Populous DV 72,50 Das schwarze Auge DV 75,50 Space Crusade DA 60,50 Der Patrizier DV 72,50 Space Crusade & DA DA 77,50 Dream Team DA 54,50 Special Forces E 55,50 Dream Team DV 60,50 Super Sim Pack DA 69,50 Erben des Throns DV 72,50 Superfrog DA 55,50 Erben des Throns DV 72,50 Syndicate DV 67,50 Fire and Forget 2 DA 59,50 Syndicate DV 67,50 Goal				Reach for the Skies	DA	60,50
Castle of Dr. Brain DV 62,50 Sabre Team DA 65,50 Chaos Engine DA 55,50 Secret of Monkey Island 2 DV 83,50 Chuck Rock 2 DA 58,50 Sensible Soccer DA 54,50 Civilization DV 75,50 Sim City & Populous DV 72,50 Das schwarze Auge DV 75,50 Space Crusade DA 60,50 Der Patrizier DV 72,50 Space Crusade & DA DA 77,50 Dream Team DA 54,50 Space Crusade & DA DA 77,50 Dream Team DA 54,50 Special Forces E 55,50 Dune II DV 60,50 Special Forces E 55,50 Fire and Forget 2 DA 59,50 Super Fim Pack DA 69,50 Formula One Grand Prix DA 75,50 Syndicate DV 67,50 Gobliins 2 DV 75,50 Transarctica DV 55,50 Gunship				Red Zone	DA	54,50
Chuck Rock 2 DA 58,50 Secret of Monkey Island 2 DV 83,50 Civilization DV 75,50 Sensible Soccer DA 54,50 Sensible Soccer DA 60,50 Sim City & Populous DV 72,50 Space Crusade DA 60,50 Space Crusade & DA 77,50 Der Patrizier DV 72,50 Space Crusade & DA 77,50 Dream Team DA 54,50 Voyage Beyond Dune II DV 60,50 Special Forces E 55,60 Super Sim Pack DA 69,50 Fire and Forget 2 DA 59,50 Super Sim Pack DA 69,50 Formula One Grand Prix DA 75,50 Syndicate DV 67,50 Syndicate DV 67,50 Goal DA 60,50 Thunderhawk E 32,50 Gobliins 2 DV 75,50 Transarctica DV 55,50 Hannibal DV 83,50 Troddlers DA 57,50 Harpoon 1.2.1 DA 70,50 WWF 2 European Rampage E 55,50 Indiana Jones 4 DV 83,50 War in the Gulf DV 72,50				Sabre Team	DA	
Civilization DV 75,50 Sensible Soccer Sim City & Populous DA 54,50 Creepers DA 65,50 Space Crusade DA 60,50 Das schwarze Auge DV 75,50 Space Crusade & DA 60,50 Der Patrizier DV 72,50 Space Crusade & DA 77,50 Dream Team DA 54,50 Special Forces E 55,50 Dune II DV 60,50 Special Forces E 55,50 Erben des Throns DV 72,50 Super Sim Pack DA 69,50 Fire and Forget 2 DA 59,50 Superfrog DA 55,50 Formula One Grand Prix DA 75,50 Syndicate DV 67,50 Goal DA 60,50 Thunderhawk E 32,50 Gobliiins 2 DV 75,50 Transarctica DV 55,50 Hannibal DV 83,50 Turrican 1 oder 2 DA 32,50 Harpoon 1.2.1 DA 70,50 Walker DA 60,50 Indiana Jones 4 DV 83,50 War in the Gulf DV 72,50	Chaos Engine	DA	55,50	Secret of Monkey Island 2	DV	
Creepers DA 65,50 Sim City & Populous DV 72,50 Das schwarze Auge DV 75,50 Space Crusade DA 60,50 Der Patrizier DV 72,50 Space Crusade & DA 77,50 Dream Team DA 54,50 Special Forces E 55,50 Dune II DV 60,50 Special Forces E 55,50 Erben des Throns DV 72,50 Super Sim Pack DA 69,50 Fire and Forget 2 DA 59,50 Superfrog DA 55,50 Formula One Grand Prix DA 75,50 Syndicate DV 67,50 Goal DA 60,50 Thunderhawk E 32,50 Gobliins 2 DV 75,50 Transarctica DV 55,50 Gunship 2000 DA 68,50 Troddlers DA 57,50 Harpoon 1.2.1 DA 70,50 WWF 2 European Rampage E 55,50 Heart of China DV 62,50 Walker DA 60,50 Indiana Jones 4 DV 83,50 War in the Gulf DV 72,50			58,50	Sensible Soccer		
Das schwarze Auge DV 75,50 Space Crusade DA 60,50 Der Patrizier DV 72,50 Space Crusade & DA 77,50 Dream Team DA 54,50 Voyage Beyond Dune II DV 60,50 Special Forces E 55,50 Super Sim Pack DA 69,50 Fire and Forget 2 DA 59,50 Super frog DA 55,50 Fire and Forget 2 DA 59,50 Superfrog DA 55,50 Superfrog DA 60,50 Thunderhawk E 32,50 Gobliins 2 DV 75,50 Transarctica DV 55,50 Gunship 2000 DA 68,50 Troddlers DA 57,50 Hannibal DV 83,50 Turrican 1 oder 2 DA 32,50 Harpoon 1.2.1 DA 70,50 WWF 2 European Rampage E 55,50 Indiana Jones 4 DV 83,50 War in the Gulf DV 72,50						72.50
Der Patrizier DV 72,50 Space Crusade & DA 77,50	Creepers	DA	65,50			
Dream Team	Das schwarze Auge	DV	75,50			77.50
Dune I		DV	72,50			11,00
Erben des Throns DV 72,50 Super Sim Pack DA 69,50 Fire and Forget 2 DA 59,50 Superfrog DA 55,50 Formula One Grand Prix DA 75,50 Syndicate DV 67,50 Goal DA 60,50 Thunderhawk E 32,50 Gobliins 2 DV 75,50 Transarctica DV 55,50 Gunship 2000 DA 68,50 Troddlers DA 57,50 Hannibal DV 83,50 Turrican 1 oder 2 DA 32,50 Harpoon 1,2.1 DA 70,50 WWF 2 European Rampage E 55,50 Heart of China DV 62,50 Walker DA 60,50 Indiana Jones 4 DV 83,50 War in the Gulf DV 72,50			54,50		F	55 50
Fire and Forget 2 DA 59,50 Superfrog DA 55,50 Formula One Grand Prix DA 75,50 Syndicate DV 67,50 Goal DA 60,50 Thunderhawk E 32,50 Gobliiins 2 DV 75,50 Transarctica DV 55,50 Gunship 2000 DA 68,50 Troddlers DA 57,50 Hannibal DV 83,50 Turrican 1 oder 2 DA 32,50 Harpoon 1.2.1 DA 70,50 WWF 2 European Rampage E 55,50 Heart of China DV 62,50 Walker DA 60,50 Indiana Jones 4 DV 83,50 War in the Gulf DV 72,50						69.50
Formula One Grand Prix DA 75,50 Syndicate DV 67,50			72,50			
Goal						67.50
Gobliins 2						20.50
Gunship 2000 DA 68,50 Troddlers DA 57,50 Hannibal DV 83,50 Turrican 1 oder 2 DA 32,50 Harpoon 1.2.1 DA 70,50 WWF 2 European Rampage E 55,50 Heart of China DV 62,50 Walker DA 60,50 Indiana Jones 4 DV 83,50 War in the Gulf DV 72,50					DV	52,50
Hannibal DV 83,50 Turrican 1 oder 2 DA 32,50 Harpoon 1.2.1 DA 70,50 WWF 2 European Rampage E 55,50 Heart of China DV 62,50 Walker DA 60,50 Indiana Jones 4 DV 83,50 War in the Gulf DV 72,50						
Harpoon 1.2.1 DA 70,50 WWF 2 European Rampage E 55,50 Heart of China DV 62,50 Walker DA 60,50 Indiana Jones 4 DV 83,50 War in the Gulf DV 72,50						57,50
Heart of China DV 62,50 Walker DA 60,50 Indiana Jones 4 DV 83,50 War in the Gulf DV 72,50			83,50			32,50
Indiana Jones 4 DV 83,50 War in the Gulf DV 72,50			70,50	WWF 2 European Hampage		55,50
Indiana Jones 4 DV 83,50 War in the Gulf DV 72,50		DV	62,50			60,50
	Indiana Jones 4					72,50
	Ishar 2	DV	65,50	Whales Voyage	DA	65,50
John Madden Football DA 59,50 Zak Mac Kracken DV 43,50	John Madden Football	DA	59,50	Zak Mac Kracken	DV	43,50

Zubehör: Amiga Festplatte 250 MB

749,- DM

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnochnohme 9,- DM, zuzüglich Nachnohmegebühr, Auslandvorkasse 20,- DM, Ladenpreise können vanieren. Gesamtpreisliste kostenlos, bitte System angeben, Händleranfrage erwünscht

Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen

INTER SOFT GIBH

POSTFACH 1932 - 29509 UELZEN

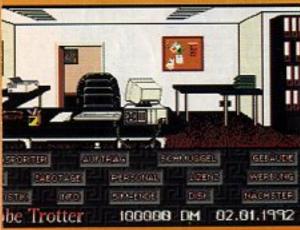


teurer. Da ein Fahrzeug bis zu fünf verschiedene Güter laden kann, liegt der Vorteil eines größeren Transporters natürlich darin, auf einer Fahrt mehr Güter befördern zu können als ein kleiner. Doch manchmal kann zum Beispiel ein LKW aufgrund fehlender Aufträge nur mit sehr geringer Ladung fahren; die laufenden Kosten fallen aber trotzdem in voller Höhe

Wo rollen sie denn?

Am günstigsten zu erwerben sind LKWs. Sie können nur auf zusammenhängenden Landmassen ver-







verbundene Kontinente. Nord- und Südamerika sind auch durch Landwege verbunden. Das Übersetzen vom europäischen Kontinent nach England oder über Gibraltar nach Afrika ist für einen LKW durch Fähren möglich, für diese Wegstrecken wird also nicht extra ein Schiff benötigt. Die nächst höhere Preisklasse bilden die Schiffe. Sie sind die langsamsten Transportmittel, doch verbinden sie Kontinente wie Europa mit Amerika und Australien. Sie können nur Städte mit einem Seehafen anlaufen, also logischerweise nicht vor München ankern. Das teuerste und schnellste Transportmittel sind die Flugzeuge. Sie können jede Stadt in der Simulation anfliegen, da nur Großstädte mit Flughafen vorhanden sind. Damit kombinieren sie den Vorteil der LKWs mit dem Vorteil der Schiffe, durch Meer getrennte Kontinente verbinden zu können. Die Kosten der Flugzeuge, auch die laufenden, sind jedoch nicht zu unterschätzen! Alle erworbenen Transporter unterliegen einem natürlichen Verschleiß und müssen von Zeit zu Zeit repariert werden, sonst riskiert man Strafgelder. Man kann vorhandene LKWs, Schiffe und Flugzeuge natürlich auch wieder verkaufen. Für die Güter Chemikalien, Ol, Säure, radioaktive Stoffe und Explosivstoffe müssen Lizenzen erworben werden, bevor ein Unternehmen sie transportieren darf. Eigentlich kann am Anfang eines Spiels auf einen Transporter mit Tank verzichtet werden, da dieser ohne Lizenz nur Gas befördern darf. Um nun ein Geschäft abzuwickeln, muß der Hauptmenüpunkt Auftrag angewählt werden. Hier kann man sich aus verschiedenen Städten Angebote für Transporte geben lassen. In diesen Angeboten erfährt man dann, von welcher Stadt zu welchem Zielpunkt eine gewisse Menge von

kehren. Afrika, Europa und Asien



Das Leben eines Jungunternehmers: Werben, promoten und Informanten bezahlen.

Gütern in welcher Zeit transportiert werden muß. Das Entgeld für die erbrachte Leistung wird ebenso ausgewiesen wie die fällige Konventionalstrafe pro überzoge-

Der Softwareregen von Oase wird mit dem passablen Delivery Agent fortgesetzt.

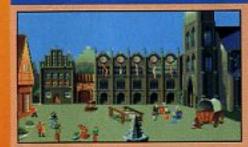
nem Tag. Da ein Transportmittel in der Lage ist, bis zu fünf verschiedene Güter zu befördern, kann durch geschicktes Kombinieren der einzelnen Angebote

unter Umständen ein LKW gut ausgelastet werden. Dadurch fährt er wesentlich mehr Gewinne ein als ein vergleichbarer LKW mit geringer Auslastung. Doch bei aller Kombination muß immer die Kapazität eines Transportmittels im Auge behalten werden, da sie nie überschritten werden kann.

Body Talk...

Um interessantere Angebote zu erhalten, muß ein Unternehmen bekannt sein und ein gutes Image besitzen. Der Bekanntheitsgrad kann durch Werbung erhöht werden. Dafür stehen vier verschieden effektive Methoden zur Verfügung. Die billigste ist eine Anzeige in der Zeitung, gefolgt

Big Business Vergleich



Der Patrizier

Ascons Megaseller ist mittlerweile schon ein Jahr alt, macht aber noch immer einen glänzenden Eindruck, was Grafik und Atmosphäre angeht. Das Referenzspiel!

Grafik Gameplay 🜐 EIZHOCKEY MONDGED / Eishockey Manager

Wer sich mehr für einen sportlichen Spieler hält, dürfte wohl eher mit dem Eishockey Manager glücklich werden, der sich seit Monaten an der Spitze der Charts hält.

Gesamt 🔠

Gesamt 🔠



Dynatech

Mit Dynatech stellte Magic Bytes zwar keinen Tophit auf die Beine, solide Unterhaltung ist jedoch für Genre-Fans garantiert. Nicht perfekt, aber spielenswert.

Gesamt d Grafik 😑 Gameplay 4

comment

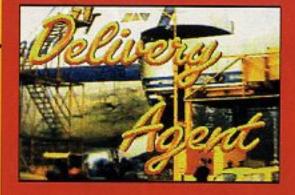
Überraschten Oase letzten Monat schon mit einem äußerst dreisten Rampart-Verschnitt, so scheuen sie diesmal nicht davor zurück, einen erstaunli-Hans chen Transworld-Clone aus der Mid-Price-Tüte zu zaubern. Zum Preis von rund 50 Mark erhält der Genre-Freund ein sicherlich unterhaltsames Spiel, das den Anschaffungspreis rechtfertigt.

von Plakaten, Rundfunkwerbung und Fernsehwerbung. Nach einigen Werbekampagnien treffen oft erstaunlich gute Angebote ein. Um die Leistung der Werbung zu erhöhen, kann man auch noch eine Werbeagentur beschäftigen. Die kostet allerdings extra. Das Image kann durch einen Promotion-Agenten aufpoliert werden. Doch alle Bemühungen eines solchen Agenten sind dahin, wenn die Liefertermine oft überschritten werden. Wer das Risiko liebt und vor kriminellen Machenschaften nicht zurückschreckt, der kann sich im Schmuggelgewerbe versuchen. Nach einem etwas kostspieligen Einstieg braucht man sich um Lizenzen nicht zu kümmern und es locken gewinnträchtige Aufträge. Sollte man erwischt werden, gibt es Strafen und das Image leidet.

Wer groß ins Geschäft eingestiegen ist, der kann eigene Werkstätten kaufen und damit seine Reparaturkosten halbieren. Doch die Werkstätten verursachen auch laufende Kosten, also Vorsicht! Wem das Bargeld knapp wird, der kann sich gegen Zinsen welches bei der Bank besorgen. Wer zuviel Geld in der Kasse besitzt, kann mit Aktien spekulieren oder sein Geld auf einem Sparbuch anlegen und Zinsen kassieren.

Sind bei der Simulation mehrere Spieler beteiligt, so sind Sabotageakte gegen die Konkurrenz möglich. Falls ein solcher nicht gelingt, drohen Strafen und Image-Verschiedene verlust. Auswertungen geben einem den Auftragsbestand aller noch zu erfüllenden Transporte, die laufenden Kosten oder den Stand von Geld und Image im Vergleich zu den Konkurrenten an.

(wd)



Hersteller: Wolf Software & Design Muster von: Hersteller Genre:

Wirtschaftssimulation

Preis:

ca. DM 49,-Erhältlich: seit Juli

Anzahl der Spieler: 1-4 **Anzahl Disketten:** Nein 2 Spieler simultan:

1 MByte benötigt: 2.Drive empfohlen:

Ja Nein Nein

Festplatte empfohlen: Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt: alle Amigas

Steverung über:

Maus

Besonderheiten: deutsche Anleitung, deutscher Bildschirmtext

komplexe Abwicklung der Aufträge, schnelle Erfolge

Gameplay etwas unübersichtlich

GAMEPLAY GRAFIK MOTIVATION 72%

AMIGA GAMES

GESAMT-WERTUNG

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

κ

A

М

Р

F

P

R

Е

s

Е

SPIELEVERSAND • LUDWIG-MOND-STR.52 • 34121 KASSEI

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

Abandoned Places 2 Arabian Nights B.A.T. 2 Bane of Cosmic Bards Tale 3 Bards Tale Constr. Bazooka Sue Cruise 1.a.Corpse Curse of Enchantis D-Generation Darkmere DSA Daughters of Serpe Death Knig.o.Krynn Dune Dune 2 Dungeon M./Chaos S EMra 2 Jaws of C Eye of Beholder 1	Amiga 58, D 60, D 72, D 66, H 60, H 75, D 60, H 71, H 72, D 68, D 88, D 88, D 88, D 88, D	Eye of Beholder 2 Flashback Goblins Goblins 2 Heart of China Hexuma Indiana Jones 3 Indiana Jones 4 Ishar Ishar 2 Jonathan KGB Kings Quest 5 Legend of Valour Legends o Kyrandia Leisure S. Larry 5 Lord of The Rings Lords of Time Might and Magic 3	Amiga 758,-DD-066,-DD-	Monkey Island 2 Omnicron Pools of Darkness Rome AD 92 Secret Monkey Isld Shadowlands Shadowworlds Space Hulk Space Quest 1 Space Quest 1 Space Quest 4 DH Star Trek The Kristal Utima 5 Utima 6 Waxworks Ween Willy Beamish Worlds of Legend	Amiga 74, DDD 66, DD 66, DD H 69, DD 66, DD	
ACTION/ARCADE						

odams Family lien Breed SE 92 quatic Games quaventura malyte ssassin C Kid eavers lastar poly Blows	29 - H 24 - E 57 - H 29 - H 48 - H 60 - H 46 - H 48 - H	Gravity Force Harlequin Human Race Standal Humans Lemmings Doub.Pack Lemmings 2 Lion Heart Locomotion The Lost Viking	58 52 54 62
udokan	* 32,- H	Jurassic Park	54,
ug Bomber habs Engine huck Rock huck Rock 2 ool World buble Dragon 3 yns Blaster vira Arcade Game merald Mine 2 merald Mine 3 Pro vity scalibur	54. H 49. H 68. H 66. H 25. H 30. H 30. H 24. H 60. H 24. H	McDonald Land More Lemmings Data Morph Nicki Boom 2 Nitro One step beyond Onslought Ork P.P.Hammer Pinball Dreams Pinball Pantasies Pinball Wizard	48, 27, 49, 60, 25, 47, 12, 25, 48, 64, 18,

emmings Doub.Pack emmings 2 on Heart occomotion he Lost Viking urassic Park	60,- H 58,- H 52,- H 54,- H 62,- D	Putty Risky Woods Robocop 3 Rocket Ranger Sindbad+Thr.o.Falc Sleepwalker Space Pilot 89	48,- 54,- 60,- 19,- 60,- 24,-
nslought rk P.Hammer nball Dreams nball Fantasies nball Wizard	48,- H 27,- H 49,- H 60,- D 25,- H 12,- H 12,- H 25,- H 48,- H 18,- H 39,- H	Steel Empire Street Fighter 2 Super Tetris Superfrog Tearaway Thomas Tetris The Oath Traps n Treasures Trolls UGH! Walker Walker Work Model Zool	60, 54, 69, 48, 48, 25, 80, 44, 57, 60, 53, 42,

Prince of Persia Projekt X

SPORT/SONSTIGES

AB,	H Intern.Open Golf * H Jack Nicklaus Golf * H Jaguar XJ 220 John Barnes Soccer John Madden Footb. D Kings of Adventure H Lother Matthäue *	58,-
eat Em up 4.0 32,- co Heat 22,- zey Cars 3 48,- aly Cov. Girl Pok 29,- luxe P.4.5 AGA 186,- upon-S Lair 3 72,- sem Team Com. 60,- hockey Manager 72,- ro Soccer 30,- rtastic Worlds 69,- mula One GP 39,-	D Lotus 3 H Lotus Compil (1-3) Manchester United H Megalomania/Samur. D Megamix H Metallic Power H Microp Master Golf Nick Faldo Golf H Nigel Mansells WC H No Second Price	48,-1 49,-1 27,-1 60,- 60,- 77,-1 39,-1 54,-1

Chestal Company	19. D 19. D 19	Courses Premier Manager Cutiwi Rainbow Collection Sensi Soccer 92/93 Soccer Kid Space Legends Sports Collection Starbyte N.2 Col. Strip Poker 2 Sukiya Triple Action 5 Trivial Pursuit Troddlers Tv Sports Football Vroom -Data Disk Wizkid WWF Wrestling Zero		30,35,18,25,48,60,62,60,60,60,60,60,60,60,60,60,60,60,60,60,	
-----------------	--	--	--	--	--

STRATEGIE/SIMULATION

1869 62. D 1990 93er Edition 72. D A-Train 72. D A-Train 72. D AA - War Lt.skies 80. H Aces of Great War 36. H Air Land Sea 68. H Air Support 54. H Air Wamior 78. H Air Wamior 78. H Air Wamior 78. H Air Wamior 78. H Batties Chess 2 62. D Battie Chess 2 67. H Batties Chess 2 67. H Batties I Data 2 68. H Batties Data 2 68. H Bitck Sect 69. H	Deutros Dogright Dynatech Epic Erben des Throns F 117A Nighthawk F 17 Challenge F-19 Stealth Fight Fallen Empire Fed.o.Free Traders Flight of Intruder Global Effect Gunship 2000 Hannibal Hired Guns History Line 14-18 Knights of the sky Lethal Weapon M 1 Tank Platoon	68 D 65 H 28 H 35 H 19 H 62 H 62 H 62 H 62 H 63 H	Hairoad Tyccon Rampart Reach f.f.skies Red Baron Rules o.Engagemant Sabre Team Shuttle Silent Service 2 Sim Ant Sim City Archit.1 Sim City Archit.2 Sim City Deluxe Sim City Terr.Edit Sim Earth Sim Life	28,- H 65,- H 54,- H 75,- H
Rumtime * 82 - D	Mad News Mad TV Maelstrom	63 - D	Stoinanha Hotales	48 D
Campaign 69 - D Mission Disk 1 41 - H Carrier Command 19 - H Castles 60 - H Data Disk 28 - H Chuck Y.Aft.2.0 24 - H Civilization 75 - D Combat Air Patrol 58 - H Conflict Europe 19 - H Conquestador 66 - D Data 36 - D Data 36 - D Delivery Agent 39 - D Delivery Agent 39 - D Desert Strike 58 - H	Mad News Mad TV Maelstrom On The Road Overdrive Pacifik Island Perfect General -Oata Disk Pirates! Populous Populous 2 -Data Disk Pepulous 2 Pata Disk Pepulous 2 Potal Disk Populous 2 Potal Disk Populous 2 Potal Disk Populous 7 Powermonger -Oata Disk Project Terra	29H 24H	Strategy Master Syndicate Team Yankee Their Finest Hour -Mission Disk Thunderhawk Transarctica USS John Young 2 Viking Fields War in the Gulf Warhead Waterloo Wing Commander Wing Commander Wing Commander DV Wortpack	50 - H 71 - H 25 - H 16 - D 36 - F

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen * bei Anzeigenschloß noch nicht Selerbar E = englische Verlein D = Spiel ganz im Deutsch B = Bandboch in Deutsch B = Bengo-teer Prekänderung, Instam und Erferung vorbehalten * Preisitze (Sir Amiga, PC und C64) gegen frankierten Bildeutschlag, Vertandiesten: 1,-de 154,- ohne Vertandiesten, Ausbard (nur Norlasse) 12,-, Ab 480,- ohne Vertandiesten * Lieferung per Vorkasse Bar, EUSchack bis 480,-ohne Vertandiesten, Ausbard (nur Norlasse) 12,-, Ab 480,- ohne Vertandiesten * Lieferung per Vorkasse Bar, EUSchack bis 480,-ohne Victoria. Bei Victoria Lieferung einz nach Gutschrift * Nachmahme auslätzlich S. Nachmahme-Gebühr + 3,- Zahlkantengebühr *

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache: Ladenverkauf in Bielefeld: Infodata Computer, 34121 Kassel, Ludwig-Mond-Straße 52, Tel. 0561-24453 Am Kesselbrink, Tel. 05 21-17 93 55 o. 01 72-5

Am Kesselbrink, Tel. 05 21-17 93 55 a. 01 72-5 20 18 61

THOMAS PFIST



Ballern wie im Bilderbuch

Core Design schlägt mal wieder zu! Das Team hat sich in der Vergangenheit mit Spielen wie Wolfchild oder Jaguar XJ 220 einen Namen gemacht und spielte in den Charts immer in der ersten Liga mit. Man darf also gespannt sein auf ihr neuestes Machwerk...

ach dem kürzlich erschienenen fantastischen Jump
& Run Chuck Rock 2
wagen sich die Insulaner nun in
den Weltraum und versprechen
dem verwöhnten Amiganer eine
Ballerorgie vom Feinsten. Blastar
heißt sie und blastig gehts auch zu.

Die Story

Kommen wir zunächst zur relativ belanglosen Story. Wir schreiben das Jahr 1997. Das mächtige Kampfschiff M.A.T.R.A ist auf dem Weg zur Grenze der irdischen Atmosphäre, um verdächtigen Signalen, die terranische Stationen weltweit seit einiger Zeit empfangen, auf den Grund zu gehen. Dort angekommen, öffnet sich prompt ein Dimensionstor und spuckt drei

gewaltige Rauminseln aus, die sofort von den Sensoren der M.A.T.R.A geortet werden. (SpäTrouble gibt). Da wenig Zeit zum Nachdenken bleibt, wird ein Raumfighter, nämlich die Blastar, sofort losgeschickt, um diese U.F.I.s (unbekannte fliegende Inseln) zu untersuchen. Doch gemeinerweise durchstößt plötzlich eine sengende Energiemasse den Rumpf des Mutterschiffes und zerstört es. (Warum drehen die Jungs keine Filme?) Nun steht die Blastar ganz alleine da, nur mit dem Verlangen, die böse Lebens-

testens jetzt weiß jeder, daß es

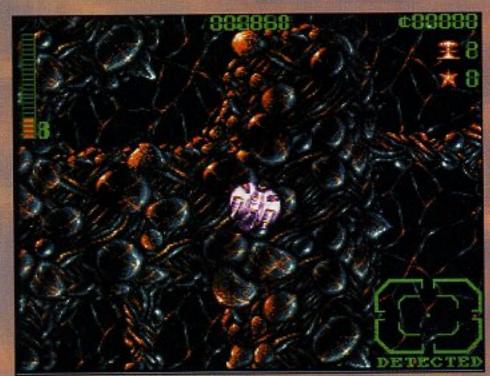
lich eine sengende Energiemasse
den Rumpf des Mutterschiffes
und zerstört es. (Warum drehen
s, die die Jungs keine Filme?) Nun steht
der die Blastar ganz alleine da, nur mit
(Spä- dem Verlangen, die böse Lebens-

Diese Blubbermassen gilt es, im ersten Level zu zerstören, Laser 2 leistet gute Unterstützung.

form zu zerstückeln, die auf der anderen Seite des Raumtores steht und Pläne ausheckt, wie sie die Erde besetzen kann. Es ist natürlich klar, wer die Sache wieder in Ordnung bringen muß, aber dafür sind wir ja da....

Los geht's

Also, das Rauchen einstellen, Licht ausmachen, Anlage aufdrehen, Joystick checken, Disks reinschieben und ganz wichtig: Tür zu. Nach dem Core Logo ertönen dann Klänge, die sofort dazu animieren, die Boxen nahe an ihren Exitus zu bringen. Hardcore Techno-Trance-Music (nach Core) vom Feinsten! So ein Sound begleitet einen durchs komplette Game, wobei jeder Hauptlevel und Endgegner einen neuen Track sein Eigen nennt. Ingesamt ist die Musik 800 K stark und versetzt einen genau in die Weltrettungsstimmung, die man braucht, vorausgesetzt man hat die obengenannte Flairanleitung befolgt. Bevor es losgeht, darf im Optionsmenü ein wenig manipuliert werden, was folgende Wirkungen haben kann: Die harten Tonfolgen werden im Game durch SoundFX



Voll animierte Hintergründe erfreuen das Spielerherz; in diesem Level bewegt sich sogar der ganze Bildschirm.



Die ersten Zwischenmissionen sind nicht besonders aufregend, verleihen aber dem Spiel zusätzliche Würze.



ersetzt, alle zusammen 200 K, das Heldendasein wird einem durch Steigern des Schwierigkeitsgrades zusätzlich erschwert oder die Schiffskontrolle ändert sich. Wer seinem Joystick gerade die letzte Vorstellung bereitet hat, kann sich auch den Mega Drive-Joystick vom kleinen Bruder klauen, um damit Angst und Schrecken unter den Aliens zu verbreiten. So weit so gut; jetzt geht es aber ans Eingemachte, denn nun möchte eine circa 3x3 Bildschirme große Insel von Bösewichtern befreit und erobert werden. Die Kampffläche aus der Vogelperspektive scrollt weich in alle Richtungen und ist mit Hilfe von dunkleren Farbtönen stimmungsvoll inszeniert. Da die Insel organisch ist, wurde sie mit vielen Animationen lebendig gemacht, was ausgesprochen gut gelang.

Weiter geht's

Nun hat man die Aufgabe, das Verteidigungssystem zu eliminie-

ren, das aus ein paar blubbernden Massen besteht, die verstreut aufzuspüren sind. Das ist nicht so leicht, da die Hintergrundgrafik anfangs so verwirrend ist, daß man fünf Minuten nach rechts fliegt, ohne zu merken, daß die Grafik immer wiederholt wird. Das heißt, wenn man rechts rausfliegt, kommt man links wieder rein, bloß scrollt die Sache eben endlos. Zur Hilfe wurde die Blastar mit einem Radar ausgestattet, das Feinde ortet und bei der Sichtung eines Generators sich deutlich verformt, damit man ja nicht vorbeischießt, während man sich auf die Feinde konzentriert. Einmal erwischt, wird dem Alienproduzenten der Hahn abgedreht, damit er nicht länger Unannehmlichkeiten bereiten kann. Ist die Insel gesäubert, gehts zur nächsten. Insgesamt gibt es fünf Galaxien mit Endgegnern und zwei Unterlevels. Die ersten Unterlevels scrollen in mehreren Ebenen von rechts nach links in

Womit wehrt man sich?



Waffe 1: Die schlechteste Möglichkeit, sich zu wehren. Einfach zu wenig Power.



Waffe 2: Treffsicherer durch Doppelschuß, richtet doppelt soviel Schaden wie Waffel an.



Waffe 3: Die drehenden Kugeln haben die gleiche Kraft wie der Doppelschuß.



Waffe 4: Zielsuchend und todbringend sind diese Raketen.



Waffe 5: Die Raketen suchen zwar nicht ihr Ziel. sind dafür aber kraftvoller.



Waffe 6: Da die Feuerbälle um die Blastar kreisen, kann man keine Fernziele treffen.



Waffe 7: Die Schüsse, die aussehen wie Eier, können mit Durchschlagskraft überzeugen.



Waffe 8: Kraft, aber wegen der Größe muß man schon genauer zielen.



Waffe 9: Die kraftvollste Waffe stellen diese Feuerbälle dar, denen kein Feind trotzen kann.



Waffe10: Ein gewaltiger Schutzschild, der einiges aushält.

Baller Knaller mühen sich!

Gameplay 🗐



Grafik

Apydia

Grafisch und spielerisch ist das insektische Ballergame ein echtes Highlight. Daß man aber nach einem Wespenverlust zum vorherigem Levelabschnitt gebeamt wird, ist nicht jedermanns Sache.

Gesamt 4

Gesamt (



Blood Money

DMA Design produziert nicht nur knuddelige Geschicklichkeitsspielchen wie Lemmings, sondern auch weniger sanfte Shoot 'em Ups. Das eine davon ist der Menace-Nachfolger.



Grafik =

Walker

Gameplay 🧰

Das andere Shoot 'em Up erschien erst kürzlich und ist dafür auch noch eine Ecke brutaler. Der Walker stampft gnadenlos durch die verschiedenen Zeiten und ist echt unterhaltsam.

Gesamt 🎒



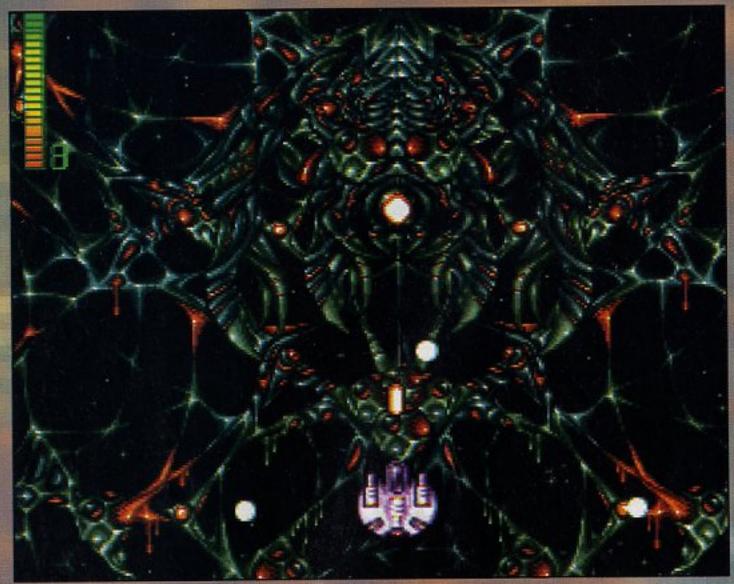
der Seitenansicht. Diese Missionen sind zwar sauber programmiert, bieten aber wenig Action. Einzig und allein der labyrinthartige Aufbau erfordert manchmal fliegerisches Können. Die Gegner jedoch werden alle fast schon automatisch beim Manövrieren erwischt. Technisch weniger aufregend sind auch die späteren Missionen, die einfach in zwei Ebenen von oben nach unten scrollen. Generell kann man zu den Zwischenkämpfen sagen, daß sie nicht sonderlich lang sind, grafisch nicht ganz mit dem Hauptspiel mithalten können, aber dennoch gut sind, weil sie Abwechslung ins Spiel bringen. Eine Bonusrunde zum Absahnen ist übrigens auch enthalten. Hier steuert Ihr allerdings nur ein Fadenkreuz, damit Euch nichts passieren kann. Besonders gelungen sind die Endgegner. Während





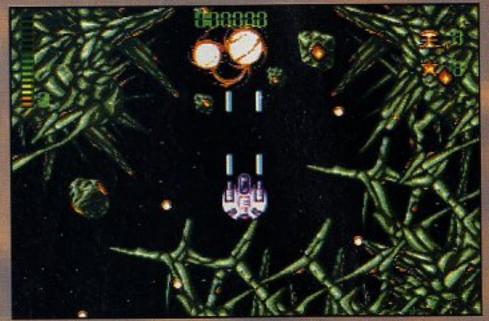
der erste aus der Vogelperspektive zu sehen ist und nur durch gute Grafik auffällt, gehts beim zweiten räumlich zu. Das heißt, Ihr schießt mit der Blastar in Euren Monitor. der aber zum Glück einiges aushält. Echt heiß schauen die Feu-





Beschreibung Endgegner 2

Furiose Endgegner stellen sich einem in den Weg. Diesen hier sollte man so unter Beschuß nehmen, daß er wieder wegtaucht, bevor er Steine von der Decke haut und mit Feuer attackiert. Am besten positioniert man sich unten in der Mitte, so daß man ihn gleich beim Auftauchen erwischt.



Ein Feind, den man meiden sollte, da er bei Berührung Energie en masse abzieht.

comment

Blastar ist sicherlich nicht das technische Wunderwerk, ist aber sauber programmiert. Die vielen Zwischenmissionen und Endgegner sorgen für eine stimmungsreiche Atmosphäre, die sehr wenig Spiele in diesem Genre erreichen. Die etlichen verschiedenen Feinde und animierten Hintergründe und natürlich die hervorragende Musik tun ihr übriges dazu. Wer mal wieder ein etwas anderes Bal-

lerspiel haben möchte, muß zugreifen, denn es gibt derzeit fast kein

vergleichbares Programm. Core bleibt seinem Ruf treu: It's a hit!

erblitze aus, die die Kreatur auf Euch losläßt!

Die Waffen

Da man schwerbewaffnete böse Außerirdische kaum mit bloßen Fäusten einschüchtern kann, stehen zunächst drei Waffen, die mit den Funktionstasten aktiviert werden, zur Verfügung. Im Laufe des Spieles gibt es allerdings zehn Waffensysteme, die man sich in einem Shop im Tausch gegen Bares besorgen kann. Wenn es einem zu heiß wird, drückt man einfach Space und schaut sich die Wirkung seiner eben eingesetzten Smartbomb an. Manche Gegner hinterlassen freundlicherweise nach ihrem Ableben dem Spieler nette Extras wie z.B. Energieaufpäppelung oder eine Kontoauffrischung. Die Schiffssteuerung ist leicht erlernbar und bereitet keinerlei Probleme. Die Zugriffszeiten beim Laden sind schön kurz und sorgen für einen flüssigen Spielverlauf. Alles in allem entspricht Blastar dem aktuellen Standard, netterweise aufgemotzt mit verschiedenen Scrollrichtungen und heißen Endgegnern. Alle Aspekte, die ein Ballerspiel gut machen!



Hersteller: Core Design Muster von: Hersteller Genre: **Arcade Action**

Preis:

ca. DM 80,-Erhältlich:

ab Oktober '93

Anzahl der Spieler: **Anzahl Disketten:**

2 Spieler simultan:

Nein

Nein

Nein

Nein

Ja

1 MByte benötigt:

2.Drive empfohlen: Festplatte empfohlen:

Englisch benötigt:

Unterstützt:

2. Laufwerk

Steverung über:

Besonderheiten:

Joystick

verschiedene Scrollarten, Atmosphäre

Auf Dauer etwas eintönig

GAMEPLAY GRAFIK MOTIVATION 88%

AMIGA GAMES

GESAMT-WERTUNG

Michael



Es schluckt nicht und spuckt nicht!

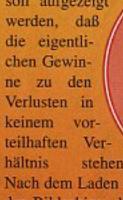
Spielhölle Pro

Wer schon einmal der Faszination eines Geldspielautomaten erlegen ist, weiß, welche schwarzen Löcher diese elektronischen Sparkasseneinbahnstraßen in die schwer verdiente Lohntüte reißen.

as viel diskutierte Thema der Spielsucht hat sich das Einmann-Team von

Sunnysoft zum Inhalt des Low-Cost-Spieles Spielhölle Pro hergenommen. Hierbei

> soll aufgezeigt werden, daß die eigentlichen Gewinne zu den Verlusten in keinem vorteilhaften Verhältnis



stehen. Nach dem Laden zeigt der Bildschirm drei Geld-



Da zittert die Zockerhand. Wieviel Geld läßt man dieses Mal im Automaten?

comment

Meiner Meinung nach wird das Ziel, die unvermeidlichen Geldverluste bei solchen Spielgeräten aufzuzeigen, nicht erreicht. Dafür fehlt einfach die

000000000000000000000



dichte Atmosphäre einer Spielhalle, die den Reiz solcher Automaten zusätzlich ausmacht. Andreas Baum, der für alles verantwortlich zeichnet, hat sich zwar viel Mühe mit der internen Verwaltung der drei Automaten gemacht und sich tief in das Multitasking-System des Amiga gewühlt, aber sehr überzeugend ist das Endergebnis nicht. Lobenswert finde ich den Enthusiasmus, mit dem sich solche Einzelkämpfer der Programmierkunst in den mächtigen Softwaremarkt stürzen.

spielautomaten, die sich alle zu stark ähneln und bei denen nur der Größenunterschied sofort ins Auge sticht. Im unteren Grafikteil finden sich vier verschiedene Geldmünzen, die von 10 Pfennigen bis hin zu ganzen Eiermännern (5 DM-Stücken) gestaffelt sind. Daneben gibt ein Fragezei-

chen Dir informative

Angaben über die gespielten Run-Ein Spielchen für den, Gewinnzwischendurch, Verlustrechnung und aber nicht für die gewonneverwöhnte nen und verlorenen Risi-Gemüter. koeinsätze. Ein Klick auf

gewünschten Geldbetrag, und schon wird der Mauszeiger zu dem angewählten Geldstück. Nun kannst Du alle drei Automaten gleichzeitig (echtes Multitasking) oder jeden Automaten einzeln mit Geld füttern. Wenn Du den Mindesteinsatz von 30 Pfennigen eingeworfen hast, beginnt sich Leben in den Automaten zu regen. Ist die erste Walze zum Stillstand gekommen, besteht die Möglichkeit, diese erneut zu starten. Solltest Du zu faul sein, die Starttaste zu betätigen, so kannst Du eine Startautomatik einstellen, die jedesmal, wenn keine 7 im Display erscheint, die erste Walze wieder in Gang setzt. Bei einem Gewinn kann dieser mit Hilfe der Risikotaste erhöht werden. Hier heißt es, einen flinken Finger zu haben, um sich vielleicht bis zu den Sonderspielen vorzukämpfen. Auch hier kann eine Risikoautomatik eingestellt werden. Neben diesen Funktionen gibt es noch zu jedem Automaten eine Besonderheit, die ich hier nicht näher erläutern möchte. Die Grafik läßt stark zu wünschen übrig; die einzige 'Animation" besteht aus verschiedenfarbigen Ziffern. Geräuschkulisse beschränkt sich auf ein bißchen Piepen und Brummen. Bemerkenswert ist das gut aufgebaute Handbuch, in dem selbst die Registrierungskarte nicht fehlt.

Sunnysoft's Spielhölle pro

Hersteller: Sunnysoft Muster von: Hersteller Genre: **Arcade-Action** Preis: ca. DM 30,-Erhältlich:

seit August'93 Anzahl der Spieler:

Anzahl Disketten: 2 Spieler simultan:

Nein

Nein

Nein

Nein

Nein

1 MByte benötigt: 2.Drive empfohlen:

Festplatte empfohlen: Englisch benötigt:

Unterstützt: Festplatte

Steverung über:

Maus

Besonderheiten: recht günstig

drei Spielautomaten gleichzeitig

langweilige Grafik fast nicht vorhandener Sound

GAMEPLAY

GRAFIK

SOUND

MOTIVATION 28%

AMIGA GAMES

GESAMT-WERTUNG



Das Gameplay

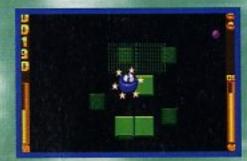
Nach einem Defekt, bei dem einige Teile des Raumschiffes verlorengingen und die Blobletts in heller Panik davonhopsten, macht sich nun Blob auf, alles wieder einzusammeln. Durch insgesamt 50 Level führt sein beschwerlicher Weg. Nach einem Mini-Intro und fetziger Musik findest Du Dich im ersten Level wieder. Der Levelaufbau ist etwas Neues und teilweise stark gewöhnungsbedürftig. Blob muß sich über unterschiedliche Plattformen, die verschiedene Aufgaben bereithalten, durch Springen oder Rollen bewegen. Dies geschieht jedoch nicht nur in zwei, sondern sogar in drei Dimensionen. Ebenen, die höher liegen, erscheinen zunächst als gestrichelte Umrandungen, die sich beim Näherkommen immer mehr füllen, bis sie schließlich zu vollwertigen Plattformen werden. Tieferliegende Ebenen zoomen sanft heran. Blobs Größe bleibt hierbei unverändert, was die Grafiker für lustiausgenutzt Animationen haben. Durch einen Druck auf den Jovstickbutton beginnt Blob zu springen. Hat er seine maximale Sprunghöhe erreicht, schlägt er mit einem 'Jiiiphii' einen Salto. Vorsichtiges Bewegen des Joysticks lenkt Blob auf die nächsten Plattformen. Zu starkes

oder ZU langes Drücken läßt Blob meistens über sein Ziel hinausschießen und ein Treffer auf eine Plattformkante läßt die Spielfigur fast unkontrollierbar zur Seite springen. Die verschiedenen Farben der Plattformen sym-

Da rollt die Blase

Nach Curse of Enchantia und Chuck Rock 2 präsentiert Core Design nun das Arcade-Game Blob. Neben unserem Universum existiert noch ein anderes. Hier lebt Blob, eine kleine blaue Kugel, seines Zeichens Raumfahrer, mit einer Fracht aus Babyblobs, sogenannten Blobletts.....

> dar, die Dich zum Ausgangspunkt oder auf eine andere Ebene beamen. Berührst Du ein mit einer Pergamentrolle versehenes Feld, werden Dir in der obersten Bildschirmzeile wichtige Informatiooder nen

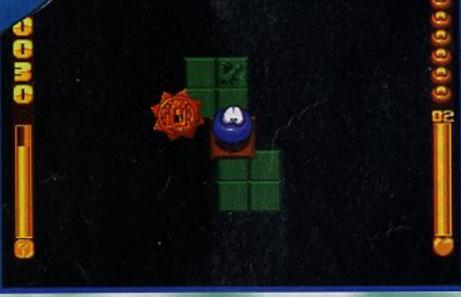


Passwörter angezeigt. wenn man alle sechs Blob-Leben verloren hat, kann man mit Hilfe

bolisieren unterschiedliche

Felder Rote Eigenschaften. ermöglichen höhere Sprünge, während die blauen Felder nur kleine Hüp-Jump 'n' Roll im ferchen zulassen. Felder, die mit vier Paralleluniversum. Noppen versehen Der Blob wird's schon sind, zerbrechen nicht bei einem Sturz großer Höhe. Pfeilfelder zeigen meistens die richtige Richtung an und Plattformen mit blinken-

den Elementen stellen Transporter

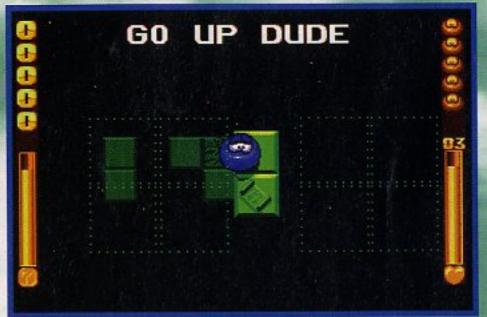


Ups! Da fällt unser guter Blob fast in Ohnmacht. Die Explosionen sind aber auch laut.

commen Blob ist zwar kein Spiel, das ich zu meinen Favoriten zähle, aber es sorgt für kurzweilige Unterhaltung. Jedesmal, wenn mein Blob hart auf eine Kante fiel und sich selbst mit den wildesten Verrenkungen am Joystick

richten.

nicht retten ließ, stand ich kurz vor einem cholerischen Anfall. Aber wie immer bei solchen Spielen: Man will den nächsten Level erreichen und deshalb versucht man es immer und immer wieder. Die Spielumgebung ist effektvoll und die Grafik entspricht den neuesten Standards. Ich finde Blob eine echte Bereicherung für die zahllosen Arcade-Games, die den Markt beherrschen.



Verschiedene Ebenen fordern das räumliche Denkvermögen des Spielers.





Uff, das wäre geschafft! Nun ab in den nächsten Level.



Wie niedlich! Blob wabbelt mit seinem Sohn um die Wette.

des Passwortes wieder in einen höheren Level einsteigen. Hat man eine Plattform verfehlt, kann man seinen Sturz in die Unendlichkeit noch auf tieferliegenden Ebenen stoppen. Zwar kostet eine Landung von großer Höhe einige Energie und Dein Blob wird

Babys Nights *** Arabian Nights Die Spielidee von Krisalis' jüngstem Spiel ist zwar nicht so innovativ, jedoch macht das Spiel insgesamt einen wesentlich gelungeneren Eindruck. Gameplay = Gesamt # Soccer Kid Und noch ein Krisalis-Spiel reiht ein. Mit Soccer Kid haben die Jungs aus Manchester ein absolutes Highlight auf die Fußballerbeine gestellt. Grafik 4 Gameplay + Gesamt 49 Superfrog Den Abschluß macht wieder einmal unser niedlicher Ganzjahresfrosch, der unglaublich schnell und schön animiert durch die Gegend hüpft. Springt doch mal-Grafik 🕂 Gesamt 📵 Gameplay 🕕

danach ganz schön lädiert aussehen, doch das ist immer noch besser als ein Leben abzugeben. Bist Du jedoch auf einer ganz normalen Plattform gelandet, hörst Du schon an dem brechenden Geräusch, daß etwas faul ist im Staate Dänemark. Die Plattform hat einige Risse bekommen und je öfter Du darauf herumhopst, umso näher kommt sie ihrem Ende, bis sie schließlich in tausend Stücke zerbricht. Also solltest Du schleunigst das Feld räumen. Manche Teilstücke beherbergen die verwirrten Blobletts, die in Kammern eingeschlossen sind. Hast Du ein solches Feld berührt, öffnet sich dieses und ein Bloblett schließt sich Dir an. Da sie noch sehr jung und unerfahren sind, zögern sie lange, bis sie sich zu einem Sprung entscheiden. Bist Du inzwischen zu weit gesprungen, stürzt das Bloblett ab und entschwindet auf Nimmerwiedersehen. Als wenn die supergenaue Steuerung und schier unerreichbaren Ebenen die Aufgabenlösung nicht schon schwer genug machen würden, treiben sich auch noch verschiedene Aliens in diesem Universum herum. Ein an einen Ninja-Stern erinnerndes rotierendes Etwas, das als Slicer bezeichnet wird und sich nur innerhalb einer Ebene aufhält, kann nur durch einen Sprung auf dessen Mitte zerstört werden. Genauso wie der böse Glob, der sich jedoch durch alle Ebenen bewegen kann. Daneben gibt es noch Ventilatoren, Spinner, Anti-Gravitations-Felder und vieles mehr. Nach Überschreiten des Zeitlimits erscheint Blobs Alter Ego, eine fies grinsende Kugel, die mit Sicherheit zur Zerstörung des eigenen Blobs führt. Während des Spiels geben vertikale Balkenanzeigen Auskunft über den Zustand des Blobs und die bereits verstrichene Zeit. Die Spielidee ist zwar nicht die Allerneueste, aber die grafische Umsetzung ist genial gelöst. Das Spiel ist etwas für Leute, die nicht locker lassen können. Jeder Level birgt eine Überraschung, denn niemals kann man die gesamte Umgebung komplett erfassen. Selbst wenn man mit verkrampfter Joystickhand und einem erschöpften Lächeln einen Level durch die Exit-Plattform verlassen hat, wird man höchstwahrscheinlich nicht den gesamten Level bereist haben.



Hersteller:
Core Design
Muster von:
Hersteller
Genre:
Arcade-Action
Preis:
ca. DM 80,Erhältlich:
ab Sommer '93
Anzahl der Spieler:

Anzahl Disketten:
2 Spieler simultan:
1 MByte benötigt:
2.Drive empfohlen:
Festplatte empfohlen:
Englisch benötigt:
Unterstützt:

1

Nein

Nein

Nein

Nein

Nein

Steuerung über: Joystick Besonderheiten:

nevartige Spielumgebung, gute Animation und Sound

mittlerer bis hoher Schwierigkeitsgrad

GRAFIK 68% 50UND 65% 70%

AMIGA GAMES

7 %

GESAMT-WERTUNG

AMIGA GAMES 10/93 37

(lm)



Auf seiner Reise muß Kid auch auf Hochgeschwindigkeitszügen seine Ballkünste unter Beweis stellen. hierbei um solche Fallen und Gegner
wie herabfallende Steine, irre
Radfahrer, psychopathische Skateboarder und einen Arbeiter
namens Derek. Hierbei nimmt ein
Kontakt mit den genannten
Objekten jeweils etwas von Kids
Energie, was nach einiger Zeit den
Verlust eines Lebens nach sich
zieht. Dieser gefährliche Kontakt
kann aber durch unterschiedliche

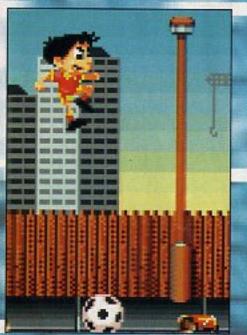
Varianten vermieden werden. Eine Möglichkeit ist zum Beispiel einfach das Ausweichen durch Sprünge, schnelles Rennen oder Ducken. Die andere Möglichkeit besteht darin, daß man mit der einzigen "Waffe", die man mit sich führt, nämlich dem Fußball, seine Gegner einfach wegkickt. In diesem Fall geben Radler und Skatboardfahrer nach einem harten Schuß auf, Derek verträgt da aller-



Soccer Kid kann durch einfache Links-Rechts-Bewegung rennen, sei es nun mit oder ohne Ball.



Wer den Ball richtig beherrscht, der kann auch locker auf ihm balancieren oder damit rollen.



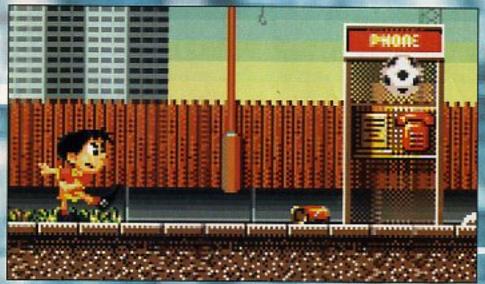
Auch Sprünge über gefährliche Hindernisse stellen kein Problem dar.



Aus dieser Position ist auch ein federnder Sprung durchaus möglich.



Um Gegner zu erledigen, ist ein strammer Schuß vonnöten.



Selber Trick, nur doppelt so hoch, um Schwung für den Schuß zu kriegen.

Aerobic mit Soccer Kid

Was aber Soccer Kid selbst so einmalig macht, sind die Animationen und die schier endlosen Möglichkeiten, den Ball zu spielen.



Jeder kennt die lockeren Maradona-Tricks und auch Kid hat sie drauf.



Und wenn genug Zeit ist, erfreut Kid auch mit anderen artistischen Einlagen.



Am spektakulärsten sieht jedoch der Fallrückzieher aus.



Was muß ein richtiger Profi ebenfalls beherrschen? Richtig: den Kopfball.



Um in schmalen Lücken durchzuschlüpfen, bietet sich ein lockerer Rutscher an.



Fliegt ein gefährlicher Gegenstand in Kopfhöhe heran, geht Kid in Deckung.

comment

Ich dachte echt schon, daß das Jump & Run-Genre total ausgelutscht wäre. Mit Soccer Kid kommt aber unglaublich viel Leben in diese Sparte. Zwar dreht sich immer noch alles um Hüpfen und Laufen, doch ist mit dem Eußball als "Waffe" der graße Virelle

doch ist mit dem Fußball als "Waffe" der große Knaller dazugekommen. Da ich eigentlich mehr der Sportspieler bin, kann mich diese Mischung absolut begeistern. Auch wenn die Steuerung sehr gut ist, braucht Ihr nicht zu glauben, daß Ihr Euch und den Ball so schnell durch die Gegend transportieren könnt. Einziger Trost: Es stehen genug Bälle zur Verfügung, falls Ihr Euren verliert.

Michael



Niedlich und Springend

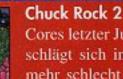


BC Kid

Die Kid-Mania schlägt um sich und nun muß Hudsons Bonk tatsächlich ernsthafter Konkurrenz ins Auge schauen. Alles in allem sind beide Spiel gleich gut

Gesamt =

Grafik 👣 Gameplay



Cores letzter Jump & Run-Streich schlägt sich in diesem Vergleich mehr schlecht als recht, denn an Innovationen haben wir hier wirklich nicht viel gesehen.

Gameplay 🎒 Gesamt



Arabian Nights

Konkurrenz aus dem eigenen Haus erhält der arabische Prinz mit dem Fußball-Kid. Wenn nicht die Wunderlampe helfen würde, zöge ich Soccer Kid vor.

Grafik = Gameplay 👨 Gesamt ...

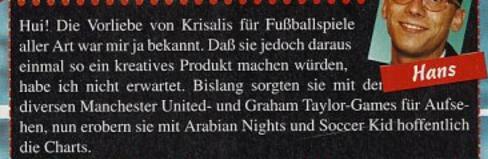


Für größere Gegner wie den bösen Bauarbeiter sind schon ein paar kräftige Schüsse mit dem Ball nötig.

dings ein wenig mehr. Nach dem harten Leben in der Stadt geht es nicht minder gefährlich auf dem englischen Lande zu. Hier machen Euch allerdings Frösche, Schlangen und der Bauer Giles, der Fußball und spielende Kinder auf seinem Grund haßt, das Leben

schwer. So erstreckt sich im Levelaufbau die ganze Sache noch über London, Venedig, die Riviera, den Roten Platz und einige andere Plätze, um dann in einer amerikanischen Großstadt zu enden. Die auftauchenden Gegner, Hindernisse und Szenarien

comment



sind dabei standortbedingt so unterschiedlich wie schon lange nicht mehr in irgendeinem Jump & Run (Jump & Kick?). Ein verrückter Segler, Paverelli der Tenor, ein Sumo-Ringer oder Baby-Alligatoren sind hier nur ein paar Beispiele für den großen Vorrat an witzigen und gut animierten Gegnern. Ebenso vielfältig sind die Extras, die Ihr mit Soccer Kid finden könnt. Neben Extra-Zeit (das Finale wartet nicht), Extra-Kraft (die Kontakte zichen dauernd Energie ab) und Extra-Leben gibt es auch so nützliche Sachen wie Unsichtbarkeit und sogenannte "Speedy Boots" zu finden.

Die Hauptsache: Spaß

Zur Lösung des Spieles ist es natürlich nötig, alle fünf Teile des Pokals einzusammeln. Falls jemand damit am Anfang Probleme hat, hilft neben den Extras auch eine Save-Option, mit der der jeweilige Spielstand abgespeichert werden kann. Wem es dann immer noch zu schwierig ist, der kann ohne Rücksicht auf Verluste auch einfach "durchrennen". Das heißt, man ist zumindest zum Weiterkommen in den nächsten Level nicht gezwungen, die fünf Stückchen zu finden. Ein Sieg und Happy End ist jedoch so nicht möglich.

Die Umsetzung

Soccer Kid ist durchweg gelungen. Die Grafik ist sauber und deutlich gezeichnet worden. Schon im zweiten Abschnitt england-typische erfreut der Regen das Gemüt. Selten gehen einem so die Augen über. Selbst langes Spielen wird nie zur Anstrengung. Dadurch, außerdem immer schon nach kurzer Zeit ein neuer, völlig anders gestalteter Abschnitt beginnt, kommt auch nie Langeweile auf. Die Hauptfigur des Programmes ist so liebevoll gezeichnet und animiert worden, daß man kein Rucken oder ähnliches entdeckt. Die Musik für jeden Level ist nicht schlecht, wird aber wohl nie zum Hit avancieren. Dies ist aber auch nicht unbedingt nötig, denn der Rest des Spieles haut einen wirklich vom Hocker. Manchmal ist es gar nicht so einfach, die Hindernisse mit dem Ball zu überwinden. (me)



Hersteller: Krisalis Muster von: Hersteller Genre: Jump & Kick Preis: ca. DM 100,-Erhöltlich: ab Oktober '93 **Anzahl der Spieler:**

Anzahl Disketten: 2 Spieler simultan: 1 MByte benötigt: 2.Drive empfohlen: Festplatte empfohlen: Englisch benötigt:

Ja Nein Nein Nein

Nein

Steverung über: Joystick Besonderheiten:

Unterstützt:

Mehr als nur Jump & Run

Tolle Grafik, viele Animationen

Wirklich auszusetzen gibt es an diesem **Spiel nichts**

GAMEPLAY MOTIVATION 90%

AMIGA GAMES GESAMT-WERTUNG

Ab Seite

Ab Seite



FARSCHUNG



Freezeradressen

Amberstar Beavers Bundesliga Manager Pro Heroquest Jaguar XJ220 Super Cauldron Traps 'n' Treasures Walker Yo! Joe!

Tips und Tricks

Body Blows Buffalo Bill's Western Show Civilization

Dune 2 Eishockey Manager Formula One **Grand Prix** Goal! Lotus 3 - The Ultimate Challenge Nicky 2 Risky Woods Super Off Road Superfrog Syndicate Traps 'n' Treasures

SAMMELN O ZUM SAMMELN

Komplettlösung Morph

Yo! Joe!



3 Syndicate

Die Erfolgsserie von Bullfrog geht weiter! Mit Populous schufen sie einen Megaseller, dessen Verkaufserfolg vom Nachfolger jedoch nicht ganz erreicht werden konnte. Nun dürfen die Jungs um Peter Molyneux wieder auf einen Verkaufshit hoffen. Verdient hat es dieses grandiose Programm allemal.



Lemmings 2

Wer hätte das gedacht! Fünf Monate lang hielt sich Lemmings 2 auf Platz 1 oder 2 der Charts auf und dann rutscht es plötzlich gleich um sieben Plätze nach unten. Jede andere Firma würde sich über einen neunten Platz freuen, doch für die erfolgsverwöhnten Suizidnager ist dies wohl eher eine Enttäuschung.

Mit Syndycate und Dune II erobern zwei weitere strategiebetonte Spiele die Charts.

1 14	ziciung	THE	rieistener	Monat
1	(13)	Goal!	Virgin	2
2	(1)	Eishockey Manager	Software 2000	4
3	(neu)	Syndicate	Bullfrog	1
4	(8)	Bund.Manager 2.0	Software 2000	5
5	(3)	Gunship 2000	MicroProse	2
6	(9)	A-Train	Ocean	4
7	(5)	Desert Strike	Electronic Arts	4
8	(neu)	Dune II	Virgin	1
9	(2)	Lemmings 2	Psygnosis	6
10	(4)	Flashback	U.S. Gold	3
11	(6)	Street Fighter II	U.S. Gold	7
12	(11)	Der Patrizier	Ascon	12
13	(16)	Civilization	MicroProse	12
14	(7)	Indiana Jones IV	Lucas Arts	9
15	(14)	Battle Isle Data 2	Blue Byte	4
16	(10)	History Line	Blue Byte	8
17	(16)	Formula 1 Grand Prix	MicroProse	19
18	(19)	Das Schwarze Auge	Attic	9
19	(20)	B-17 Flying Fortress	MicroProse	5
20	(19)	The Humans	Mirage	10



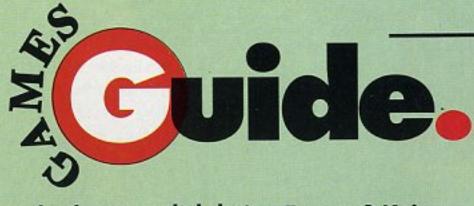
Dune II

Herzliche Glückwünsche an Brett Sperry von den Westwood Studios! Mit Dune II landen sie auf Anhieb unter den Top Ten. Das bedeutet für die Programmierer aus Las Vegas den bislang größten Erfolg, denn Legend Of Kyrandia konnte sich leider nie in den Top 20 der Verkaufscharts plazieren.



Streetfighter II

Seit mittlerweile sieben Monaten prügeln sich die Muskelmänner in den oberen Gefilden der Charts. Für ein Beat 'em Up-Spiel ist diese lange Chartszugehörigkeit sicherlich ein großer Erfolg. Was ich mich jedoch frage ist, wo Body Blows von Team 17 abgeblieben ist. Dieses Spiel hätte den Erfolg auch verdient.



Habt Ihr eigentlich keine Fragen? Keine Probleme, die Euch schon seit Monaten beschäftigen und bei denen eine Lösung noch in weiter Ferne schwebt? Dann wendet Euch doch einfach an uns. Wir werden Himmel und Hölle in Bewegung setzen, um Euch aus der Patsche zu helfen.

Vielleicht sind wir schon ab der nächsten Ausgabe in der Lage, Eure Fragen auf ein bis zwei Seiten zu veröffentlichen, um sie so der breiten Leserschaft zugänglich zu machen. Aber: Ohne Fragen keine Antworten! Also haltet Euch `ran.

Euer Games Guide Team! Olli & Early

Fre	eze	era	d	res	SE	en:
•••	•••	•••	•	•••	•	•••

Bundesliga Manager Pro

Einfach ab Adresse \$f250 die Bytefolge 11 11 55 55 eintragen, um in wenigen Minuten zum Millionär zu werden.

Timo Blumert

Jaguar XJ220

Geld: Adresse c001b5

D			1.	÷			
г	ш	n	ĸ	ĸ.	c		
-	-					•	

Name des Fahrers Adresse Spieler selbst c07a09 c07a29 Avory c07a49 Pescarolo c07a69 Dyson c07a89 Rosberg c07aa9 Raholo c07ac9 Nielsien c07ae9 Gee c07b09 Prize c07b29 Barclay Sullivan c07b49 c07b69 Thackwell

Die restlichen sieben Fahrer sind ungefährlich, da sie ohnehin nie mehr als 20 bis 30 Punkte einfahren!

Konstrukteure:

Hatch

Plazierung	Adresse
1. Platz	c0c493
2. Platz	c0c497
3. Platz	c0c49b
4. Platz	c0c49f
5. Platz	c0c4a3
6. Platz	c0c4a7

Maurice Waldner

c07b89

W7	т		-
YO	u	Jo	$o \cdot l$

Player 1	
Leben	C0330A
Energie	C03307
Ninjasterne	C032EA
Player 2	
Leben	C032CC

C032C9

C032AC

Walker

Energie

Ninjasterne

C066FF

Traps 'n' Treasures

Leben	012F13
Energie	012F0F
Crew	012F55
Schatzkarte	012F53
Bomben	012f2D
Karten	012F47
Seile	012F2F

Super Cauldron

Leben	072F45
Energie	072F47
Im Buch	
1 Stein: hat man un	endlich
2 Feuerball	72E4D
3 Flamme	72E4F
4 Bowling-Kugel	72E51
5 Magische Stufen	72E53

72E55

72E57

9 Kreissäge 72E5B 10 Blitz 72E5F 11 Metallschmelzer 72E5F 12 Magische Brücke 72E61

8 Vervielfältigung 72E59

6 Bombe

7 Teleportation

Beavers

Leben	00F309
Energie	00F30F

Marek und Peter Czarnecki

Traps 'n' Treasures

A223	steht für die Anzani
	der Leben.
A21F	verändert den Wert
	der Energie.
A265	der Wert der noch zu
	rettenden Crew-
	Mitglieder.
A26D	steht für die Zeit (der
	Kompaß sollte sich
	dazu allerdings in
	Eurem Besitz befinden).
A22F	verändert die Anzahl
	der Goldstücke.
A257	beschafft Euch beliebig
	viele Karten.
A23D	vermehrt die Anzahl
	der Bomben.
A235	steht für die fallen-
	suchenden Lupen.
A263	vermehrt Eure Schatz-
	kartan satat man dan

den, um den Bonuslevel zu erreichen.

PART OF THE PART O

Marc Wörner

Amberstar

Wert auf 05 (nicht

höher), braucht man nur

noch eine Karte zu fin-

Lebenspunkt:

Eigener Charakter 7e3a3

Drobanier	7c3cf
Trasric	7cd55
Grag	7b00d
Silk	7d921
Spike	7d0d7
Torg	743ab
Satine	7cf67
Gryban	7831d
Melchior	78cdb

Angriffsklassen:

Eigener Charakter	7e3b3
Trasric	7832d
Grag	7d931
Drobanier	7c3df
Silk	7d0e7
Spike	7cde7
Torg	7b9fb
Satine	743bb
Melchior	78d0b
Gryban	7cf77

Heroquest:

Lebenspunkte:

Barbar	1037
Zwerg	10c9
Elf	115b
Zauberer	11ed

Yo! Joe!

	Joe	Nat
Leben	c0330a	c032cc
Energie	c03307	c032c9
Punkte	c03366/67	c032c9
Shurikan	c032ea	c032ac
Motorsäge	c032e8	c032aa



Nicky Boum 2

Level	Paßwort
В	DRACO
C	ATIKH
D	FIRAM
E	LURNA
F	PALET
G	MIURA
H	SLORY

Alexander Koschel

Syndicate

Um beim Bullfroghammer "Syndicate" immer eine ganze Stange Geld zur Verfügung zu haben, sollte man unser heißgeliebtes Europa plündern und den Steuersatz immer wieder auf 100% anheben. Man muß jetzt zwar nach jedem Auftrag Europa zurückerobern, was aber bei der Leichtigkeit dieses Unternehmens keine größeren Umstände bereiten sollte.

Auch sollte man in Kaffeepausen oder gar über Nacht den Computer ruhig laufen lassen (Kartenbild), da die Zeit nun weiter verrinnt (ganz automatisch) und man so zu mehreren Millionen kommt. Als erstes sollte jeder Nachwuchs-Capone die Forschung nach besseren Körperteilen unterstützen, da man für die ersten zwölf Aufträge sowieso nur den Überzeugungsstrahler braucht.

So sollte man sofort nach jeder Landung im Zielgebiet einige Zivis und Cops überzeugen, damit einem die feindlichen Agenten zu Füßen liegen. Auf diese Weise sollten auch die Kühlkammern ständig gefüllt sein.

Willi Bier

Super Off Road

Bevor man die Super Off Road-Diskette in das Laufwerk schiebt, sollte man das Dauerfeuer einschalten, den rechten Mausknopf halten, die Diskette einschieben und nun so schnell und andauernd wie möglich die linke Maustaste bearbeiten (ca. 100-200mal). Wirkung: Man erhält unendlich viele Credits und verliert niemals ein Match.

> Domenic Gebauer und Jens Klement

Lotus 3 -The Ultimate Challenge

Zeitrennen

Level 1: PWRWVWHNM-30 XMQIYSKAS-80 UVQSNPBCM-70 CWVBQPCAV-50 SFXUXXXXP-60 HSYWYSKCG-50

Level 2: ANNSMQLPN-60 VZVDOPHCY-50 RTLMYJKHB-60 ERRURV-67 NSSSXXXXS-60 WSVUQPCSJ-70 OUNDEFACG-99 GXWDYPACV-68 BZ ZF BAT-90 LWNJWKACN-90

Level 3: IYVVNVEQR-35 KAZZNIKAI-45 FGQLJGDAF-65 MFFSRPYDU-65 PLQTZQPDE-80 ZKZGKJKKK-50 TGGJGGTTT-63 AFZYBQCJT-70 JBOUKJHKA-99 DASICOTET-80 XDNUSEECE-85 QDSCJVEBT-75 SKGYXXXXK-57 YKGJWVNAK-92 WJMEGMEQH-60

Plazierungsrennen:

Level 1: CRRIPWBXX-28 OPWMVQKCQ-34 XGPGPZHHS-42 FGWLSYCKM-51 PRRUMPUMV-68 NANCXXXXZ-39 IPWONWOBP-65

Level 2: RLQYDVAKA-48 HDMOQFAKA-51 WXQBQMDXD-88 UDONAJHAL-47 NKWCXXXXK-33 AONGLQKTC-63

ZXJGBHKHF-70 DPGTQKBHQ-62 IPMIJOBHQ-62 MUYURWFHA-86

Level 3: PPRGGQFVL-52 JPIQKUHCE-65 EIIBGGAFE-48 CIGIUQCLT-92 KNHUPHHKE-64 WOSHGSIG-86 RGHSVBRET-89 YDOERACTJ-86 GXQFSUMPP-45 TVQLSYUFU-89 WMQHYMTVJ-85 OKUOBJIAC-86 FIMJJIBCK-68 SIGTXXXXH-35 WNQKMPHVN-80

Timo Stützer

Buffalo Bill's Western Show

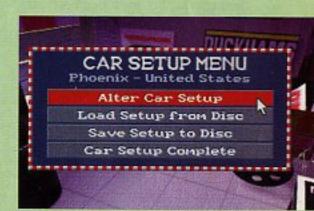
Wenn man beim Stier-Catchen beginnt, spielt man zunächst wie gewohnt. Nachdem man den Stier

gefangen hat und das kleine Bild rechts oben erscheint, zieht man den Joystick heraus und schließt die Maus an Port #2 an. Dann rüttelt man möglichst schnell die Maus hin und her. Die Sternchen am unteren Bildschirmrand füllen sich in Sekundenschnelle und der Stier zieht den kürzeren.

Die gleiche Reihenfolge sollte man bei der Disziplin mit der Kutsche anwenden, jedoch muß die Maus schon gleich zu Beginn des Events eingesteckt sein.

Uwe Danner

Formula One **Grand Prix**



Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674 -1279 Fax -1294 DA 68.90 DV 80.90 39.90 DA 69.90 61.90 62.90 65.90 67.90 67.90 67.90 62.90 62.90 62.90 62.90 64.90 62.90 63.90 64.90 Traps'n'Treasures Troddlers Universal Wan W.W.F. II Battle Team Battle Isla II 69.90 46.90 59.90 59.90 54.90 68.90 79.90 64.90 56.90 86.90 86.90 56.90 70.90 63.90 Walker War in Gulf Whales Voyage Woodys World World of Legand Yol Joel Zak Mc Kracken Zyoonics DA 55.90 DV 69.90 DA 61.90 DA 49.90 DV 55.90 DV 39.90 DA 40.90 Beavers Bills Tomato Game Blues Brother 1200: DV DV DV 69.90 72.90 66.90 55.90 73.90 49.90 62.90 81.90 63.90 Air Bucks Burntime Int. Golf Champ DV DA 67.90 77.90 49.90 38.90 55.90 72.90 DV DA DA Curse of Enchantia D Bey D Generation Dark Seed Das achwerze Auge Desert Sorks Der Patritier Deuble Dragen III Dragens Ler IIII Dragens Team Dune III Nigel Mansell No. 2 Collection No greater Glory No second Price Nova 3 Oil Imperium On the Road 76.90 65.90 72.90 20.90 20.90 64.90 27.90 66.90 45.90 45.90 56.90 56.90 71.90 64.90 75.90 55.90 55.90 56.90 56.90 56.90 56.90 56.90 56.90 56.90 56.90 85,90 35,90 63,90 67,90 57,90 57,90 53,90 61,90 62,90 62,90 62,90 73,90 73,90 73,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 DV *71960* DAVODA Sonderpreise: Strap Brother Vol. | Black Gold Curse of Enchantia Dojo Dan F-29 Retallator Kick off 2 Manin Projektor DA DA Pacific Island Pacific Island Paragliding Penthous Hot Number Perfect General Deta Disk Pinball Penthses Pinball Penthses Pisacy on the high Sea Push over Railroad Tycoon Rampart Rasch f.t. Sky Red Zone Regent DA DV DA DV DV Magic Pockets Promiors Simpsons Sports Collection Ween Dune II Dynablaster DA Dynatec Eishockey Manager DA 25.-DV 33.-20000 Elvica II Joystick's und 2 Gravis schwarz Gravis Gamepad QS-102 Quickshot 2 potline Regent Rick Dangerous II Risky Woods Robin Hood Robocob 3 Compet. Pro star Amiga Maus BTX Ergänzungsset 512 KB Speicheren Fly Harder Football Manager 3 \$3.-87.90 49.90 52.90 64.90 71.90 71.90 63.90 DV 215.-DV 47.90 DA 68.90 182.-Global Gladiator Goal (Kick of 3) Final Coppy II Personal write DV Personalpaint Deluse Paint 4.1 AGA Sensible Soccer 92/ Shadow of Beast 3 Silent Service II DA 71.90

Nachnahme DM 7:90 Ausland DM 12:50 Vorauskasse / Stammkunden

4.90







Alle Formel-1-Freunde, die Probleme bei Formula One Grand Prix haben, können mit den folgenden Car Setups jeden Kurs mit dem ersten Platz beenden.

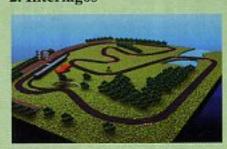
1. Phönix



Wing Setting Front - 56 Wing Setting Back - 50 Brake Balance - 04

1st Gear - 30:64 2nd Gear - 35:64 3rd Gear - 40:64 4th Gear - 47:64 5th Gear - 55:64 6th Gear - 62:64

2. Interlagos



Wing Setting Front - 27 Wing Setting Back - 20 Brake Balance - 08

1st Gear - 20:64 2nd Gear - 30:64 3rd Gear - 40:64 4th Gear - 49:64 5th Gear - 54:64 6th Gear - 64:64

3. Imola



Wing Setting Front - 45 Wing Setting Back - 42 Brake Balance - 04 1st Gear - 24:64 2nd Gear - 34:64 3rd Gear - 44:64 4th Gear - 54:64 5th Gear - 59:64 6th Gear - 64:64

4. Monaco



Wing Setting Front - 50 Wing Setting Back - 46 Brake Balance - 05

1st Gear - 25:64 2nd Gear - 30:64 3rd Gear - 35:64 4th Gear - 40:64 5th Gear - 50:64 6th Gear - 60:64

5. Montreal



Wing Setting Front - 27 Wing Setting Back - 21 Brake Balance - 07

1st Gear - 20:64 2nd Gear - 30:64 3rd Gear - 40:64 4th Gear - 50:64 5th Gear - 56:64 6th Gear - 64:64

6. Mexico City



Wing Setting Front - 15 Wing Setting Back - 09 Brake Balance - 07

2nd Gear - 28:64 3rd Gear - 34:64 4th Gear - 44:64 5th Gear - 54:64 6th Gear - 64:64 7. Magny Cours

1st Gear - 24:64



Wing Setting Front - 27 Wing Setting Back - 23 Brake Balance - 07

1st Gear - 24:64 2nd Gear - 28:64 3rd Gear - 34:64 4th Gear - 44:64 5th Gear - 54:64 6th Gear - 64:64

8. Silverstone

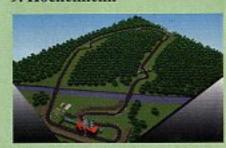


Wing Setting Front - 40 Wing Setting Back - 34 Brake Balance - 05

2nd Gear - 30:64 3rd Gear - 35:64 4th Gear - 42:64 5th Gear - 48:64 6th Gear - 60:64

1st Gear - 25:64

9. Hockenheim



Wing Setting Front - 11 Wing Setting Back - 08 Brake Balance - 06

1st Gear - 25:64 2nd Gear - 30:64 3rd Gear - 35:64 4th Gear - 44:64 5th Gear - 54:64 6th Gear - 64:64

10. Hungaroring



Wing Setting Front - 50 Wing Setting Back - 46 Brake Balance - 04

1st Gear - 25:64 2nd Gear - 30:64 3rd Gear - 35:64 4th Gear - 40:64 5th Gear - 50:64 6th Gear - 60:64

11. Spa



Wing Setting Front - 26 Wing Setting Back - 23 Brake Balance - 09

1st Gear - 24:64 2nd Gear - 30:64 3rd Gear - 37:64 4th Gear - 44:64 5th Gear - 54:64 6th Gear - 64:64

12. Monza



Wing Setting Front - 21 Wing Setting Back - 16 Brake Balance - 08

1st Gear - 24:64 2nd Gear - 29:64 3rd Gear - 35:64 4th Gear - 44:64 5th Gear - 54:64 6th Gear - 64:64

13. Estoril



Wing Setting Front - 42 Wing Setting Back - 38 Brake Balance - 04

SUPERSERVICE Software Discount Mann

Händleranfragen erwünscht!

LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 1 · 55116 MAINZ · Ladenpreise = Versandpreise INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind Großhändler, verkaufen unsere Spiele aber auch an Endverbraucher, also an Euch. Bitte wählen Sie: (0 61 31) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 61 31) 23 80 62

Syndicate
Lands of Lore
Pirates Gold
Day of the Tentacle

Amiga / PC DM 69,90 / DM 89,90 PC DM 89,90

PC DM 89,90 PC DM 99,90 PC DM 94,90 Sam & Max

PC

DM 99,90

Jurassic Park Amiga / PC DM 59,90 / DM 74,90 Aces over Europe PC DM 89,90

Rebel Assold PC

DM 89,90 DM 99,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).

Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 6,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 15,50 DM; Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	rista.	Amiga	PC	Programm		Amiga	PC	Programm		Amiga	PC
		DM	DM		-171	DM	DM			DM	DN
869	DV	74,90	89,90	Jonathan	DV	79,90	79,90	The Greatest	DV	69.90	79,90
-Train	DV	99,90	99,90	Jordan in Flight	DA		74,90	The Legacy	DV	201.00	89,9
.T.A.C.	DA	89,90	99.90	Jurassic Park		59,90	74.90	The Lost Vikings	DV	79,90	89,9
bandones Places 2	DV	74,90	89,90	KGB	DV	59.90	64,90	Tornado		LV.	1.1
ces over Europe	DV	i.V.	89.90	Kings Quest 6	DV		79,90	Transarctica	DV	69,90	69,9
ces of the Pacific			79,90	Lands of Lore	??	i.V.	89,90	Trolls	DA	49,90	49,9
ces of the Pacific + Data	DV		89.90	Leather Goddeses 2	DA	1000	84,90	Ultima 6	DA	69,90	
ces Miss. Disk	DA		39,90	Legend of Kyrandia 1	DV	69.90	89,90	Ultima 7 Ultima 7 Data	DV		99,9
lone in the Dark	DV		99,90	Legend of Kyrandia 2	DV	i.V.	89,90	Ultima 7 II	DA		49,5
rablen Nights		64,90		Lemmings 2	DA	69,90	89,90	Ultima Underworld 1	DA		99,9
rmour Geddon 2	DA	64,90	i.V.	Links 386 Pro	DA	00,00	99,90	Ultima Underworld 2	DA		84.9
-17 Flying Fortress	DA	89.90	99.90	Links Banff	-		49.90	Unlimited Adventures	22	i.V.	0.4,8
ard's Tale Cons. Set	DA	74,90	79,90	Links Barton Creek			49,90	Veil of Darkness			84,9
attle Chees 4000	DA		69,90	Links Bay Hill			49,90	WWF European Rampagne		54,90	59,9
attle Isle Data 2	DA	49.90	34,90	Links Belfry			49,90	Walker	DA	64.90	1.1
attle Team	DA	64.90	69,90	Links Bountiful			44,90	Whale's Voyage	DV	64,90	74,9
attle Team + Data 2	DA	114.90	104,90	Links Firestone			44,90	War in the Gulf	??	69.90	74.9
etrayal at Krondar	-	114,50	79,90	Links Hyatt Dorado			49,90	Wing Commander 1		34,90	54,9
tmap Br. 1	DA		54,90	Links Mauna Kea			49,90	Wing Commander 1	DV	44.90	49,9
ody Blows		54,90	01,00	Links Pinehurst			44,90	Wing Commander 1 Del. E.	DA		94,9
undesliga Man. Prof.	DV	74,90	74,90	Links Tron North			44,90	Wing Commander 2	DV		99,9
urrasic Park		i.V.	i.V.	Lion Heart	DA	59,90	44,30	Wing Commander 2 Op. 1	DA		49,9
uming Steel	DV		89,90	Lost Treas, 1	Un	99,90	99.90	Wing Commander 2 Op. 2	DA		49,9
umtime	D.	i.V.	I.V.	Lost Treas, 2		99,80	99,90	Wing Commander Speech			49,9
UZZ			89,90	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59.90	99,90	Wizardry 7	DV	89,90	99,9
ampaign	DV	79,90	74,90		DV			X-Wing X-Wing Data	DA		94,9
ar and Driver	DA	79,80		Might & Magic 3	-	79,90	en no	X-Wing bata X-Wing + Data	DA		49,9
astles 2	DA		74,90	Might & Magic 4	DV		59,90	Xenobots Xenobots	DA		129,9
haos Engine	DA	69.90	69,90	Might & Magic 5	DV	71.00	94,90	Zool	DA	39.90	54,9
vilization	DV	The second secon	04.00	Monkey Island 1	DV	74,90	89,90		DA	35,50	04,0
		74,90	84,90	Monkey Island 2	DV	89,90	89,90	CD-Rom			1000
omanche Dete	DV		84,90	Morph		49,90		7th Guest			139,9
omanche Data	DV		54,90	Nick Faldo Golf	DA	79,90		Battle Chess			L
omanche + Data	DV	04.00	129,90	Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90	Chessmaster 5 Billion and One			89,9
ombat Air Patrol	DA	64,90		No. Collection	DV	69,90	79,90	Der Patrizier Inca			99,9
ombat Classics	DA	59,90	64,90	Patriot	DA	i.V.	74,90	Indiana Jones 4			109,9
as Schwarze Auge	DV	84,90	84,90	Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90	Legend of Kyrandia			i.\ i.\
ay of Tentacle	EV	i.V.	74,90	Pinball Dreams	DA	69,90	74,90	Space Quest 4			74,9
ay of Tentacle	DV		94,90	Pinball Fantasiea	DA	69,90	LV.	Hot News			29,9
er Patrizier	DV	79,90	89,90	Pirates Gold	77		99,90				20,0
esert Strike	DA	69,90		Populous 2	DA	100	89,90	Mega Drive			
ie Schöne und das Biest	DV		89,90	Populous 2 Plus	DA	69,90		Alien 3 Flashback		dt.	109,9
ogfight	DA	89,90	89,90	Premiere Manager	1000	54,90	59,90	Shining Force		dt. US	119,9
oom		4.744	i.V.	Railroad Tycoon	DA	79,90	89,90	Tiny Toons		dl.	94.9
ream Team	DA	54,90	59,90	Railroad Tycoon Deluxe			99,90			UI.	34,3
une 2	DV	74,90	89,90	Reach for the Skies	DA.	59,90	64,90	Super NES			33272
shockey Manager	DV	74,90	89,90	Rebel Assold			99,90	Alien 3		dt.	129,9
isabeth 1.	??	i.V.	i.V.	Red Baron	DV		74,90	B.O.B.		dt.	119,9
Ite 2	DA		i.V.	Red Baron + Data			89,90	Bubsy		US	119,9
e of Beholder 2	DV	89,90	84,90	Return of Phantom	DV		99,90	Desert Strike		dt.	104,9
ye of Beholder 3	DV	84,90	89,90	Ringworlds	DA		74,90	Final Fight 2 Jimmy Connors Tennis		US	114,9
15 Strike Eagle 3	DA		99,90	Roma AD 92	DV	69,90		Jungle Strike		dt. US	129,9
alcon 3.0	DA		99,90	SWOTL			74,90	Star Wing			1.1
alcon 3.0 Mission 1	DA		59,90	SWOTL Datas			i.V.	Street Fighter		dt. dt.	114,9
elds of Glory	??	100	99,90	Sensible Soccer 92/93	DA	69,90	69,90	Super Bomberman		US	94,9
re & Ice	DA	54,90	59,90	Shadow the Beast 3	DA	29,90	20,000	Super Mario Kart		dt.	94,9
ashback	DV	69,90	74,90	Shadow of the Comet	DV	84,90	94,90	Super Propotector		dt.	109,9
rmula 1 Grand Prix	DA	89.90	99,90	Sherlock Holmes	DV	3,,50	99,90	Super Star Wars		dt.	119,9
eddy Pharkas	DV		79,90	Suttle	DA	54,90	64,90	Super Turrican		US	119,9
ont Page Football	DA		79,90	Silent Service II	DA	89,90	94,90	Techmo NBA Basketball		US	134,9
pal!	DA	69,90	69,90	Sim Life	DV	i.V.	99,90	Mortal Combat		dt.	1.1
oblins 2		59.90	64,90	Space Hulk	DA	84,90	94,90	Ultima 6		US	13
unship 2000	DA	89,90	99,90	Space Quest 5	DV	i.V.	89,90	Jurassic Park		US	iA
unship 2000 Senario	0/1	74.90	89,90	Street Fighter 2	DA	69,90		Wing Commander Special Opera	tions	dt.	129.9
nnibal	DV	69.90	79,90	Strike Commander	DA	09,90	79,90	WWF 2 Royal Rumble		dt.	139,9
arrier Jump Jet	DA	09,90					99,90			u.	100,0
	DV	00.00	99,90	Strike Commander Speech	DA		49,90	Soundkarten / Zubehör			0000
story Line 14/18	DV	89,90	89,90	Strike Commander + Speech	DA	144	139,90	Sound Blaster 16			399,0
imans Door	Pol 6	54,90	54,90	Stunt Islands	DA	I.V.	99,90	Sound Blaster 16 ASP			479,0
imans Race	DV	69,90	79,90	Superfrog	DA	49,90		Joystick			
Da .	DV		99,90	Syndicate	DV	69,90	69,90	Gravis Pro			79,9
diana Jones 4	DV	89,90	99,90	Task Force 1942	DA		99,90	Thrust Master			149,9
land Dr. Brain	DV		74,90	Terminator 2029			99,90	Gamepad			44,9



1st Gear - 24:64 2nd Gear - 32:64 3rd Gear - 39:64 4th Gear - 46:64 5th Gear - 53:64 6th Gear - 61:64

14. Barcelona



Wing Setting Front - 45 Wing Setting Back - 40 Brake Balance - 08

1st Gear - 24:64 2nd Gear - 29:64 3rd Gear - 36:64 4th Gear - 45:64 5th Gear - 56:64 6th Gear - 64:64

15. Suzuka



Wing Setting Front - 24 Wing Setting Back - 19 Brake Balance - 07

1st Gear - 25:64 2nd Gear - 30:64 3rd Gear - 35:64 4th Gear - 45:64 5th Gear - 54:64 6th Gear - 64:64

16. Adelaide



Wing Setting Front - 35 Wing Setting Back - 32 Brake Balance - 03

1st Gear - 24:64 2nd Gear - 30:64 3rd Gear - 37:64 4th Gear - 44:64 5th Gear - 54:64 6th Gear - 64:64

Andreas Oehme

Traps `n' Treasures

Wem fehlt bei Traps 'n' Treasures nicht auch das nötige Kleingeld für einen Morgenstern oder ein paar zusätzliche Energiepunkte? Hier zwei Tips zur Geldbeschaffung - auf völlig legale Weise: Gleich im ersten Level (Nadelöhr-Lagune) sollte man, nachdem man den Geheimgang passiert hat, soweit schwimmen, bis man an die drei aus dem Wasser ragenden Pfähle gelangt. Ist man bis auf den dritten hochgehüpft, so sollte man auf die Kanonenplattform springen und mit einem zweiten Sprung nach oben einen versteckten Bonusstein anticken. Im folgenden Bonuslevel wartet eine angenehme Überraschung.

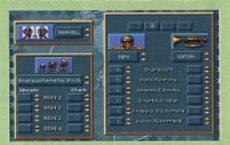
Noch mehr Geld? Kein Problem!
Auf dem Shop vor dem Ausgang
aus der Nadelöhr-Lagune befindet
sich genau in der Mitte noch ein
Bonusstein. Einfach das in der
Grotte gefundene Seil rechts
neben dem Shop benutzen, hochklettern und mit dem Fallschirm
auf den Shop gleiten lassen.

Andre Schütz

Eishockey Manager

Zu keinem anderen Spiel gibt es zur Zeit so viele Tips wie zum brandneuen Eishockey Manager. Hier eine weitere Variante:

Zuerst sollte man im ersten Level der Oberliga starten. Um ein hübsches Sümmchen zu erwirtschaften, muß man viele der billigsten Aktien kaufen, um sie dann später für den drei- bis vierfachen Preis zu verkaufen. Bei den Werbeverträgen muß man nicht auf jedes Angebot eingehen, denn nach Wochen erscheinen einigen bestimmt bessere Angebote. Das Stadion sollte im ersten Jahr nicht ausgebaut werden, der Eintrittspreis sollte hingegen zwischen 10 und 14 Mark liegen. Die Mannschaftsaufstellung schaltet man entweder auf "Autom." oder



"Energiestärkster Block". Das Einsatzfenster (rechts) schaltet man am besten auf "manuell", denn so kann man während des Spiels den Einsatz und den Druck auf's Tor bestimmen. Auf dem Transfermarkt muß man sich unbedingt einen Top-Torwart sichern, weil man so dann einen riesigen Vorteil in der Abwehr hat und deutlich weniger Gegentore kassiert.

Der Trainingsplan:



Montag:

- 1. Krafttraining
- 2. Schußtraining
- 3. Stocktechnik
- 4. Stocktechnik

Dienstag:

- 1. Stocktechnik
- 2. Stocktechnik
- 3. Schußtraining
- 4. Schußtraining

Mittwoch:

- 1. Schußtraining
- 2. Stocktechnik
- Trainingsspiel
- 4. Stocktechnik

Donnerstag

- 1. Stocktechnik
- 2. Stocktechnik
- 3. Schußtraining
- 4. Schußtraining

Freitag:

- 1. Schußtraining
- 2. Lauftraining
- 3. Stocktechnik
- Trainingsspiel

Samstag:

- 1. Krafttraining
- 2. Stocktechnik
- Trainingsspiel
- 4. Stocktechnik

Sonntag:

- 1. Schußtraining
- 2. Schußtraining
- 3. Stocktechnik
- 4. Stocktechnik/frei

Mit diesem Trainingsplan wird die Mannschaft nach einigen Monaten immer stärker. Die Kondition und die Technik braucht selbstverständlich etwas länger als der Einsatz der Mannschaft.

Boris Wrobel

Yo! Joe!

Im Zwei-Spieler-Modus muß (während des Spieles) der zweite Spieler sterben und der erste zum zweiten Level kommen. Nach dem Bonus-Fluglevel muß der zweite Spieler, der jetzt neue Energie bekommen hat, wieder sterben. Nun hat er 55 Leben. Um auch dem ersten Spieler 55 Leben zu verschaffen, muß man den Vorgang wiederholen (mit dem zweiten Spieler zum nächsten Level gelangen).

Goal!

Da hier jeder Schiedsrichter anders reagiert und unterschiedlich hart pfeift, haben wir hier für Euch eine Liste (Seite 47) der "Pfiffhäufigkeit" und "Kartenhäufigkeit".



Provozierte Elfmeter

Einige Eurer Spieler haben eine gute Ballführung. Dribbelt im gegnerischen Strafraum solange herum, bis die Gegner die Geduld verlieren und in Euch reingrätschen. Den Elfmeter schießt Ihr am sichersten links oben oder in der Mitte oben.

Auswechslungen

Man sollte immer einen Defensivund einen Offensivspieler auf der Bank sitzen haben. Bekommt einer eine gelbe Karte, so sollte man diesen auswechseln. Wenn allerdings ein Mittelfeldspieler eine gelbe Karte bekommt, so sollte man von einer 4-3-3-Taktik auf eine 4-2-2-Taktik umstellen und den Straftäter gegen einen Stürmer auswechseln.

Michael Riedel



Name	gepfiffene Fouls	Karten für Fouls	gelbe	rote
D.Nigg	70%	80%	100%	0%
J.Worral	100%	60%	20%	80%
D.Allison	20%	100%	50%	50%
M.Bodeham	70%	80%	60%	40%
A.Buksh	80%	60%	305	70%
S.Lodge	100%	40%	50%	50%
R.Dilkes	80%	70%	60%	40%
K.Morton	100%	60%	50%	50%
R.Groves	100%	40%	50%	50%
R.Milford	100%	30%	70%	70%
A.Gunn	90%	90%	90%	10%
V.Callon	70%	70%	60%	40%
M.Peck	70%	100%	80%	20%
D.Elleray	80%	50%	60%	40%
K.Hackett	100%	70%	80%	20%
R.Hart	100%	90%	60%	40%

Civilization

Habt Ihr schon einmal eine Eisenbahn ins Meer gebaut? Wer in seinen Stadtressourcen Wasserfelder hat, der sollte schnell ein Transportschiff mit einer Siedlereinheit aufs Meer schicken, wo man dann den Siedlern den Befehl "R" gibt. Dies wiederholt man zweimal. dann hat man das Feld mit einer Eisenbahn versehen.

Nach dieser Methode kann man bei einer Seeblockade einfach ein Fort ins Wasser bauen, in das man dann ein Schiff stellt. Jetzt kann man sich angreifen lassen ohne ein großes Risiko einzugehen.

Noch ein kleiner Trick, wie man aus einem Grasfeld, das keine Produktivität hat, eine Prärie macht. Man läßt eine Siedlereinheit auf das entsprechende Feld Wald anbauen, den man dann wieder abrodet. So erhält man ein Präriefeld. Mit dieser Methode erhält man auch oft ein Pferd, welches als eine der besten Ressourcen gilt.

Daniel Bischoff

Vermeer

Bei diesem Spiel verdient man den größten Teil mit dem Dollaroder Aktienkurs. Man kann aber auch Bilder auf Auktionen ersteigern. Danach steht Ihr oft in den roten Zahlen. Darum sollte man in der Umgebung umherreisen, denn fast immer erhält man Geld von Freunden. Dies muß man dann nur solange machen, bis man aus den roten Zahlen ist. Dann kann man

schließlich das Bild verkaufen oder in die eigene Galerie hängen.

Body Blows

Wenn Ihr im One-Player-Modus spielt, empfehle ich Euch Nik oder Dan. Dann solltet Ihr den "Super Roundhouse" benutzen. Wenn Ihr mit Loray den One-Player-Modus bestreitet, könnt Ihr Dug mit dem "Flame of Buddha" erledigen. Haltet einfach nur den Feuerknopf gedrückt.

Hanjo Hedewig

Eishockey Manager

1 Werbung

Man sollte immer erst ein paar Wochen abwarten, bevor man sich mit einem Sponsor einläßt, da die späteren Angebote meistens besser sind.

2 Jugend

Nur wenn man einen finanzkräftigen Verein besitzt, sollte man die Jugend fördern, da es sehr teuer ist und man die Früchte erst nach zwei bis drei Spielzeiten ernten

3 Transfer

Auf dem Transfermarkt erscheinen manchmal gute Spieler, die sehr jung sind (18 Jahre). Die Spitzentalente sollte man sich auf jeden Fall kaufen, auch wenn man viel Schulden machen muß. Sie rentieren sich später.

Von Spielern, die älter als 32 Jah-

re sind, rate ich ab, da sie manchihren Ruhestand früh bekanntgeben und man sie dann nicht mehr verkaufen kann. Neue Spieler sollten immer über

vier Jahre verpflichtet werden.

4 Finanzen

Es lohnt sich immer, jede Mark aufs Sparkonto einzuzahlen, da es 1% Zinsen gibt.

Schulden bei der Bank (4% Zinsen) sind immer noch besser als Minus auf dem Konto (10% Zinsen).

5 Verletzungen

Bei schweren Verletzungen lohnt es sich immer, schlechte oder mittelgute Spieler aus dem Kader zu nehmen und auf den Transfermarkt zu setzen, da sie oft erst wieder zu Beginn der neuen Saison fit sind. Die Länge der Zwangspausen der einzelnen Verletzungen habe ich herausgefun-

Achillessehnenriß mind. 6 Monate

Bänderdehnung 2-2,5 Monate

Blinddarmoperation

2,5 Monate

Fersenbruch

5 Monate

Fingerbruch

1,5-2 Monate

Gehirnerschütterung

1-1,5 Monate

Handrückenbruch

2-4 Monate

Handrückenverletzung

1,5 Monate

Kieferbruch

3.5 Monate

Kniescheibenbruch

5-6 Monate

Lebererkrankung

2 Monate

Lungenriß

mind. 5 Monate

Mandeloperation

1 Monat

Meniskorbhenkelriß

2,5 Monate

Mittelfußknochenbruch

2.5-3 Monate

Oberschenkelzerrung

1,5 Monate

Rippenbruch

2,5 Monate Rippenprellung

1-1,5 Monate

Schädelbruch

5 Monate

Schilddrüsenerkrankung

3 Monate

Schultergelenkprellung

1-1,5 Monate

Wirbelsäulenverdrehung

3 Monate

Zehenbruch 2-3 Monate

Steffen Strumpen

Superfrog:

- Es empfiehlt sich, in iedem Level gegen alle Wände zu rennen, da sich dort häufig Bonushöhlen befinden. (Vor allem in Level 1 und 3)
- Auch in Bonushöhlen befindet sich manchmal ein weiterer Geheimgang!
- Wenn man Energie verloren hat, blinkt man noch eine kurze Zeit. Diese Zeit sollte man nutzen, um an der Stelle, an der man gescheitert ist, vorbeizukommen.
- In der letzten Welt sollte man möglichst alle Münzen einsammeln, da man fast alle braucht. Geheimgänge sind in dieser Welt nur sehr wenige und die sind ziemlich schwer zu entdecken.
- In jedem Level sollte man einmal über das EXIT springen. Häufig verbirgt sich dahinter ein Geheimgang oder ein Extraleben. "PROJEKT F-LEVEL" erweist es sich als nützlich, wenn man so viel wie möglich von den "Hundertpunktekugeln" einsammelt, denn nach einer gewissen Anzahl kommt dann auch immer wieder eine grüne "lup-Kugel"

Noch ein kleiner Tip zum Schluß: Am besten spielt man das Spiel mit einem Joystick mit schnellem Dauerfeuer, denn das erweist sich bei den "Froschflügeln" als sehr nützlich. Man kann bei gedrücktem Dauerfeuer weitere Strecken überwinden und sogar ein Stück nach oben fliegen und bei manchen Leveln einfach abkürzen.

Patrick Vieler

Dune 2

Die Basis

1. Bloß nicht an Raketen- bzw. Verteidigungstürmen sparen! Wenn Ihr an jeder freien Stelle der Basis ein paar Türme errichtet habt, erledigt Ihr fast alle Euch



Die Häuser Hausname	Atreides	Ordos	Harkonnen
Waffendurch- schlagskraft	Gut	Mittel	Sehr gut
Waffenreich- weite	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Palastwaffe	Fremen	Saboteur	Totenhand
(umsonst)	(schlecht)	(mittel)	(sehr gut)
Besondere	Sonic Tank	Deviator	Devastator
Einheit (durch Haus IX)	(Sehr gut)	(Gut)	(Sehr gut)
Einheiten insge- samt	Gut	Gut	Sehr gut
Gesamtstärke	Gut	Mittel	Sehr gut

nähernden Einheiten, bevor sie auch nur einen Schuß abgeben können!

- Am besten baut Ihr die Raffinerien an den Basisrand, damit nicht immer ein Carryall zur Stelle sein muß, wenn eine Erntemaschine Gewürz abladen will.
- Es gibt nur ein einziges Gefüge, welches Ihr nur einmal bauen solltet: den Radarvorposten.
- Die Windfallen im hinteren Teil der Basis errichten, um sie vor den Angriffen der Gegner zu schützen.
- Optimal sind 2-3 Raffinerien mit jeweils 2 Erntemaschinen.
- 6. Ihr solltet auf jeden Fall ein paar Carryalls besitzen, um die Erntemaschinen schnell zum Gewürzfeld und auch zurückzukriegen. Außerdem bringen sie Eure stark beschädigten Einheiten in die Reparaturanlage (dazu muß aber erst mal eine da sein, logo!)

Nun noch ein Wort zu den Ornithoptern: Einer allein wird zu schnell vom Himmel geholt, schickt Ihr aber fünf auf einmal los, richten sie einigen Schaden beim Gegner an.

Der Angriff

Habt Ihr die ersten Angriffe der Gegner erfolgreich abgewehrt und genügend Einheiten (ca. 15-20) gesammelt, ist es an der Zeit, in die Offensive zu gehen (Natürlich solltet Ihr erst wissen, wo sich die gegnerische Basis befindet). Nun greifen die Abschußrampen die Geschütztürme und die Gefüge an (im Nahkampf sind sie gar nicht zu gebrauchen), während sich die anderen Einheiten um die beweglichen Ziele kümmern. Aufpassen müßt Ihr, wenn Ihr gegen Sonic Tanks kämpft: Dann dürft Ihr ja nicht dicht gedrängt angreifen! Sind keine gegnerischen Einheiten mehr an der Basis, könnt Ihr

gemütlich die restlichen Gefüge zerbröseln.

TIPS & TRICKS

- Ihr könnt (und solltet) feindliche Fußtruppen mit der Erntemaschine oder einem anderen Kettenfahrzeug überrollen.
- Der Raumflughafen ist eine sehr wichtige Einrichtung. Die Preise schwanken stark. Also wartet beim Kauf von Einheiten immer auf ein gutes Angebot.
- Wenn Ihr von einem Sandwurm belästigt werdet, laßt Eure Leute nur ein paar Schüsse auf ihn abfeuern, dann verzieht er sich wieder.
- In den späteren Levels solltet Ihr oft abspeichern und nach einem schlimmen Treffer oder Fehler neu laden.
- Wer einen Hex-Editor besitzt, kann in einem abgespeicherten Spielstand im relativen Sektor 0 alle Bytes vom 9. bis 40. Byte nach der Zahlenkette "PLYR" in "FF" umändern. Dadurch sollten alle Geld- bzw. Creditsorgen aus der Welt sein, denn alle Silos sind bis zum Rand mit Geld gefüllt.

Risky Woods

Gebt im Titelbild "RIP" ein, und Ihr gelangt in einen Cheatmodus.

Nun könnt Ihr im Spiel folgende Tasten drücken:

F1 Steigert Eure Leben samt Energielevel

F2 Bringt viel bare Münze auf Euer Konto

F3 Schaltet die Zeit aus und die Gemütlichkeit ein

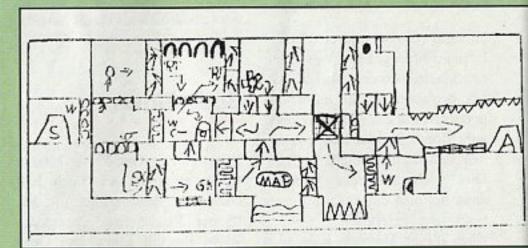
F4 Teleportiert Euch in den n\u00e4chsten Level.

> Karsten Hainmüller & Marc Hirth

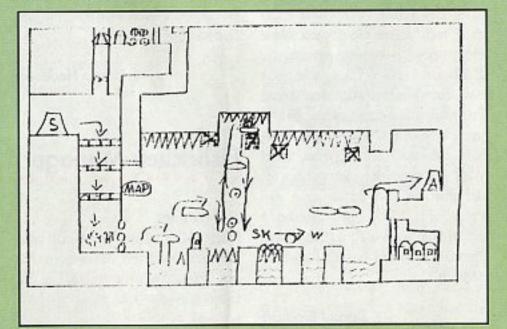
Komplet Morph

Kanalisation:

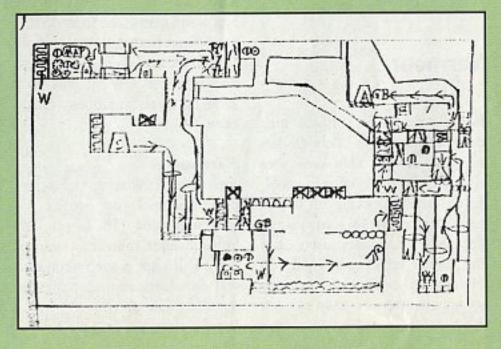
Level 1



Level 3



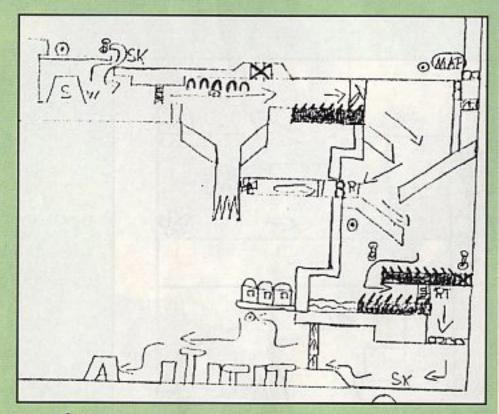
Level 6



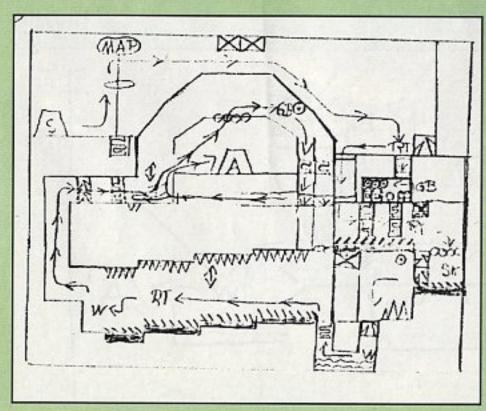


HÖSUNG

In diesem Monat können wir Euch eine Komplettlösung - oder besser alle Karten - zu Morph präsentieren. Damit sollte genügend Übersicht in dieses Spiel gebracht werden, um alle Levels durchspielen zu können. Natürlich muß man trotzdem ein wenig Geschick beweisen, denn allein die Karten zu kennen, reicht natürlich nicht aus. Übung macht den Meister, mit den Karten geht's aber umso leichter!



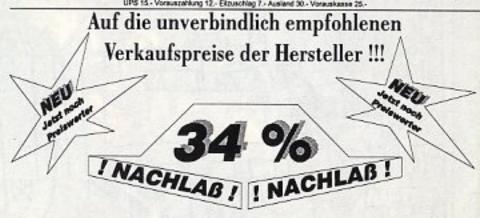
Level 2



Level 4



07720/31046 & 31068 & 32083 Fax:07720/33069



Programm		Amiga	IBM/PC	Programm	Ar	niga IBM/PC	-
1869	DV	65.97	79.17	Strike ComanderSp.	DA	32,97	
ATAC.	DA	65.97	92.37	Space Hulk	DA	59.37 79.17	B
A-Train Abondand Places 2	DV	79.17 59.37	92.37	Special Forces	DA	79.17 85.77	B
Alone in The Dark	DV	28.31	85.77	Superfrog Super Hero	DA	59.37 Verb.	C
Allen Breed Sp.	DA	19.77		Syndicate	DA.	59.37 79.17	C
Airbus USA Ambush at Sornier	DA	85.77	85.77 92.37	The Humans The Legacy	DV	65.97 79.17	F
Arabian Nights	DA	59.37		The Lost Vikings	DA	59.37 79.17	à
B-17 Flying Fortness B.C.Kid	DA	72.52 46.17	96.97	The Siege Turrican		65.97	U
Battle Team	DV	65.97	79.17	Turrican 2	DA	19.77 13.17 Vorb.	Ň
Battle Isle Data 2	DV	46,17	45.17	Turrican 3	DA	46.17	N
Body Blows Bundesiga Man Pro.2	DA	52.77 65.97	65.97	Transactica Ultima 7	DV	59.37 72.57	N
Civilisation	OV	79.17	92.37	Utima 7 Tell 2	DA	72.57	R
Car and Driver Comanche White L.	DA		72.52 92.37	Utima Underworld 2 Veils of the Darkness	DA DV	72.57 72.57	9 5
Comanche Data Disc	DV		48.17	Vikings-Fields of Conq.		46.17 85.77	T
Combat Air Patrol Conquest of the Long.	DA	59.37 65.97	Verb. 79.17	Wat Works Walter	DA	59.37 79.17	T
Curse of Enchantia	DV	79.17	79.17	Whale's Voyage	OV	59.37 72.57	T
Cytenate	DV	24.42	05.03	Wizardry 7	DV	92.37	U
D-Generation Degger of Amon Ra	DA	26.37	65.97 79.17	Wing Commander Wing Commander 2	DV DV	79.17 79.17	W
Daughterof Serpents	DA	72.52	79,17	X/Wng	DA	85.77	W
Derkseed Der Patrizier	DV	65.97	79.17	Xenonbots Zool	DA	45.17 65.97	W.
Dark Quenn of Krynn	DV	Verb.	79.17	CD-ROM		Preis:	X
Das Schwarze Auge	DV	72.52	79.17				10
Des Schwerze Auge 2		Vorb.	Vorb.	360 Compilation	MA	127.96	В
Desert Strike Dune 2	DA	52.77 59.37	72.52	Air Vierrior All American Sports	DA	95.96	d
Dogfight	DA	-	92.37	Animals	3.33	103.96	
Dynabiaster (mit Adap. Eco Quest	DV	59.37. Varb.	65.97 79.17	Carmen World Deluxe Castle Master/3D Cons		143.96	3
Eco Quest 2	DV	Void.	79.17	Chesamaster 3000		103.96	"
Dahockey Manager Dvira 2	DV	72.52 65.97	79.17 79.17	Der Patrizier Eco Quest	DV	103,96	w
We 2	DA	Vorb.	Vorts.	Guy Spy		95.96 79.96	k
ye of the Beholder 2	DV	79.17	79.17	Inca	DV	127.06	Н
lys of the Seholder 3 silen Empire	DV	Vorb. 79.17	79.17 79.17	Jones I.I. Fast Lane Kings Quest 5	DA	95.96	B
alcon 3.0	DA.		79.17	Kings Quest 6		103.96	G
Fire and lice F-15 Strike Eagle 3	DA	45.17	Vorb. 92.37	Loom Magnetic Scroll Coll		103.96 79.96	w
Tashback	DA	59.37	65.97	Martin Plus		135.96	er
reddy Pharkas formula 1 Gr. Prix	DV	79.17	79.17 92.37	Mixed Up Mother Goo.	MA	87.96 103.96	ku
ioblims 2	DV	65.97	85.77	Monkey Island Pscific Island		79.96	lie
Hobal Conquest Junship 2000	DA	Vorb. 65.97	92.37	Psycho Killer Red Storm / Carrier Cor		79.96 95.96	
famier Jump Jet	DA	Vorb.	92.37	Rick Say, Pool	in an a	95.90	A
irruma ired Gunes	DV	79.17 59.37	79.17	S.W.O.T.L. Shefook Holmes 2		103.96	+4
listory Line	DV	79.17	79.17	Sherlock Holmes 3		127.96	78
lumen Race	OV	65.97	79.17	Space Quest 4	DA	95.96	G
ndiana Jones 3 Adv. ndiana Jones 4	OV	79.17	32.97 85.17	Spirit of Excelleur Steller 7		79.96 96.96	L
ncredible Machine	OV	-	79.17	Supremacy		79.96	
nce John Madden Football :	OV		92.37 65.97	Town with no Name Utima 1-6		79.96 143.96	he
onathan	OV	79.17	79.17	Utima Underw./WC 2		127.96	***
GB alser	DV DV	59.37 92.37	72.57	Willy Beamish		95.96	G
ings of Adventure	OV	65.97	79.17	Wing C.1 Deluxe WC 1 / Utima 6	MA	127.96	1.
ings Quest 6	OV	-	79.17	Wing C.2 Deluxe		127.96	2.
ands of Lore agacy	DA	Vorb.	79.17	Wiath of the Demon		79.96	81
eleure 8. Larry 5	DV	-	79.17	Neuheiten:			3.
egend of Kyrandia emmings	DV	52.77	79,17	Chess Maniec		95.96	*
ionheart	DA	52.77	65.97	Curse of Enchantia European Racers		79.96 127.96	W
inks 386 Pro	DA		92.37	Eye of the Beholder 3		87.96	S
ord of the Rings 2 legs LoiFirst Sam.	DA	65.97 59.37	65.97	Indiana Jones 4 Juliand		143.96	
light and Magic 4	DV	-	85.77	Laura Bow 2		95.96	IN
fight and Magic 5 lonkey Island	DV	65.97	85.77 79.17	Legend of Kyrandia Ringworld	DV	95.96	W
lonkey Island 2	DV	79.17	79.17	ra Quorio		95.96	de
iova 9		Verb.	79.17	Special Offer:			*
GA Golf Plus erfect General	DA	59.37 72.57	65.97 72.57	Goal Project X	DA DA	25.50	N
erfect General Data	DA	46.17	45.17	Wing Commander	OV	35.50	er
rophecy of the 5.	DA	Varia.	79.17		DA	42.50	D
vibel Dreams	DA	46,17	59.37	Chaos Engine Lemmings 2	DA DA	42.50 50.90	79
inball Fantasies	DA	52.77	-	Sirks Commander	DA	81.50	V
Votes Gold	DA	Vad.	85.77	Strike Core. • Sp. Pack	OA	113.50	1.
ten 9 (mit Videofilm)	DV	79.17	92.37	Zubehör:			gū
opulous 2 ool Archer McClean	DV	59.37 Vorb.	72.57 59.37	Leerdiskellen 3.5° DD Leerdiskellen 3.5° HD fo		14.95	in
ools of Darkress		65.97	65,97	Leerdisketten \$.25" HD		9.95	de
ush Over olice Quest 3	DA DV	52.77	59.37 79.17	Soundblester 2.0 DV		169.95	da
uest for Glory 3	DV		79,17	Soundblaster ASP 16 D Adlib Gold	*	379.95	un
agnarok:	DA	Vorb.	65.77	Joyatick Competition Pro		26.95	un Ve
alroad Tycoon Delx. Ingworld	DA		79.17	Joystick Competition Pro Joystick Competition Pro		35.95	2.
enaitie Soccer 92/93	DV	45.17	52.77	Joyetick Competition Pro		43.95	vo
hadow of the Cornet heriock Holmes	DV		85.77	Meusmatte X-Copy Tools Inkl. Hard	ware	89.90	3.
to ma man days			20.02	Wilder Street and Add Street			W

Sim City/Pop Sim Earth Stunt Island

72.57 79.17 99.37 79.17 59.37

Vorb.

ramm Amiga IBM/PC Program				la	NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU						
ramm	-	Amiga	IBM/PC	Programm	-	Amiga IB?	MPC	Programm		Amig	PC.
	DV	65.97	79.17	Strike ComanderSp.	DA	_	32.97	Aces over Europe	DV		79.17
	DA	65.9T	92.37	Space Hulk .	DA		79.17	Betrayal Kondor	DV	-	79.17
	DV	79.17	92.37	Special Forces	DA		85.77	Blue Force	OV		79.17
nd Places 2	DA.	59.37	79.17	Superfrog	DA	52.77		Burntime	DV	65.97	79.17
n The Dark	DV		85.77	Super Hero	DA	59.37	Verb.	Carrier in Space		-	65.97
reed Sp.	DA	19.77	-	Syndicate	DA.		79.17	Clash of the Steel		-	72.57
USA	DA	85.77	85.77	The Hymans	DV	65.97	79.17	Fields of Glory	DV		92.37
h at Somier	DA	-	92.37	The Legacy	DA	-	85.77	Ishar 2	DV	59.37	72.57
Nights	DA	59.37		The Lost Vikings	DA	59.37	79.17	Areasic Park	DA	52.77	65.97
ying Fortress	DA	72.52	96.97	The Siege			65.97	Lother Matheus	DV	59.37	59.37
	DA	46,17	-	Turrican	DA.	19.77		Lotus 3	DA	-	65.97
eam	DV	65,97	79.17	Turrican 2	DA	13.17	Vorb.	Maniac Mansion 2	DV	-	85.77
sie Deta 2	DV	46,17	45.17	Turrican 3	DA	46.17	-	Napoleonica		65.97	65.97
lows	DA	52.77		Transactica	DV	59.37	72.67	Nickey Boom 2	DV	59.37	Vorb.
aga Man Pro.2.		65.97	65.97	Utime 7	DV	-	85.77	Nippon-Sales Inc.	DV	52.77	
tian	DV	79.17	92.37	Utima 7 Tell 2	DA		72.57	Railroad Tycoon Del.	DA	-	79.17
Driver	DA	-	72.52	Utima Underworld 2	DA	-	72.5T	Starlord		-	Vorb.
she White L.	DV	-	92.37	Veils of the Darkness	OV	-	72.57	Stronghold		*******	65.97
ohe Data Disc	DV		46.17	Vikings-Fields of Conq.		46.17	85.77	Terminator 2		-	85.77
Air Patrol	CA	59.37	Verb.	Was Works	OV	65.97	79.17	The Dig		Vorb.	Vorb.
at of the Long.	DA	65.97	79.17	Waker	DA	59.37	-	TIE Fighter	DA.	-	Vorb.
f Enchantie	DV	79.17	79.17	Whale's Voyage	OV	59.37	72.57	Tomado	DA	-	72.57
ite	OV	-		Witardry 7	OV	manner 1	02.37	Ut.7-Tell 2-Zusafadi.	DA.	-	35.57
ration	DA	26.37	65.97	Wing Commander	OV	79.17		Wallstreet Manager	OV	Vorb.	79.17
of Amon Ra	DV	-	79.17	Wing Commander 2	DV		79.17	War in the Gulf	DV	65.97	65.97
arof Serpents	DA	72.52	79,17	X/Wng	DA		85,77	Warfords 2		-	79.17
nd .	DV	65.97	85.77	Xenonbots	CA		72.57	Wing Commander Aca.	DA	-	62.67
rizier	DV	65.97	79.17	Zool	DA	46.17	65,97	Weedy's Went	DA	45.17	
enn of Krynn	DV	Verb.	79.17	CD-ROM		Preis:		X/Wing Miss. Disk	DA		32.97
eguA egrawi	DV	72.52	79.17				100	Yol Joe!	DV	52.77	
twarze Auge 2	DV	Verb.	Vorts.	360 Compilation	MA	127.96	5 01	m.1 . m	1922	1000	
Strike	DA	52.77		Air Warrior	DA	95.96		Bei allen aufgefül			
	DV	59.37	72.52	All American Sports	UM	119.96		der Nachlaß bereit	s ab	gezoge	n.
	DA	30.31	92.37	Animala		103.96	(0.00)				
after (mit Adag.)		59.37	65.97	Carmen World Deluxe	***	143.95	9	34% Nachlaß, We	int .4	as Ober	house
rei!	DV	Varia.	79.17	Castle Master/3D Cons		95.96	90.1		101 0	as unen	ildupt.
1612	DV	Voc.	79.17	Chesamaster 3000				möglich?			
ey Manager	DV	72.52	79.17	Der Patrizier	DV	103.96	20				
al manager	DV	65.97	79.17	Eco Quest	M.	95.96	- 1	Wir sind ein Softwar	e Gro	Shande	L ver-
	DA	Varb.	Vort.			79.96		kaufen die Software			
ne Beholder 2	DV.	79.17	79.17	Guy Spy Inca	DV	127.96					200
he Beholder 3	DV	Vorb.	79.17	Jones I.I. Fast Lane		95.96		Händler, sonde		auch	an
rapire	DV	79.17	79.17	Kings Quest 5	DA	95.96		Endverbraucher (wi	e Eux	ch), aber	zum
1.0	DA	100.17	79.17		-W	103.96		Gleichen Preist!!!			
lice	DA	45.17	Varts.	Kings Quest 6							
	DA	40.17	92.37	Loom		103.96		Ministran et a Calab	-		
ike Eagle 3 ck	DA	59.37	65.97	Magnetic Scroll Coll.		79.96		Writefernalle Spiele			
Pharkas	DV	98.51	79.17	Martin Plus Mised Un Mother Con		135.96		erhältlich sind. Die La	denp	reise sch	Wan-
THE PERSON NAMED IN COLUMN 1						87.06					

en. Für welche Systeme können wir

migs, IBM und Kompatible_Atari STT, 84, Spedrum, Schneider CPC, C16/ 4 Alari XL, CDTV, Alari 2600, Alari 800, Atari Lyrox, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, ösungsbücherundKomplettiösungen.

We bekommt Ihrden Preis eines Spiels eraus?

ianz einfach:

Ihr ruft uns an ihr bestellt unseren Katalog gegen ine Schutzgebühr von DM 5,00 (in

Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Vie rechnet Ihr den Preis eines pies aus?

r nehmt einfach den empfohlenen erkauspreis eines Spiels, en rechnet Ihr mal 0,66, und das Erabnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.

un ein Beispiel: Desert Strike (Arniga) mpfohlener Verkaufspreis M79.95

9,95 x 0,66 = 52.77

orteile für Euch:

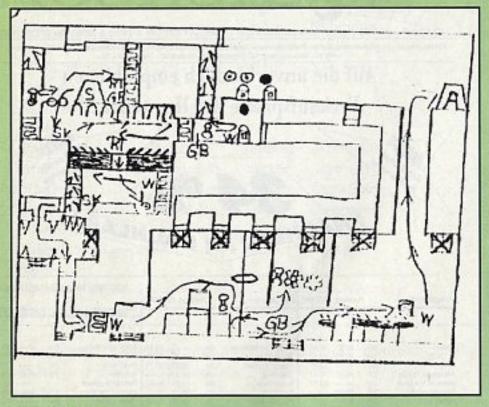
Alle Spiele sind gleich ûnstig,auch die Spiele, die nicht der Werbung stehen, das beeutet für Euch, Ihrkönnt ein Spiel, as es noch nicht albt, vorbestellen. nd könnt sicher sein, daß es 34% nter dem offiziell empfohlenen erkauspreis liegt.

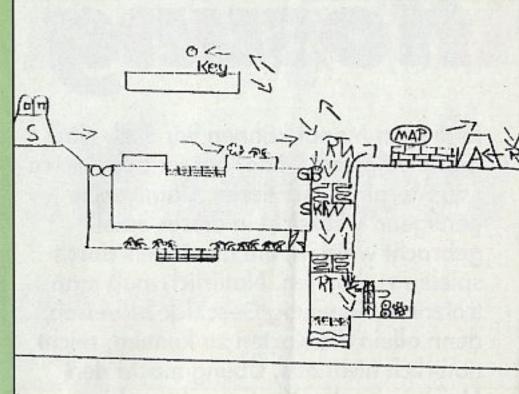
Alle Aufträge werden innerhalb on 18 Stunden bearbeitet.

Alle Spiele in der neuesten Version.

enbrille mit UV-Schutz 24.95



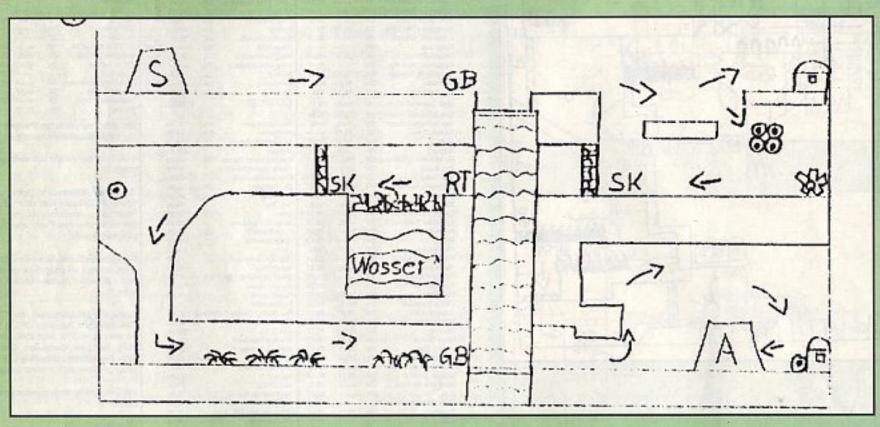




Level 5

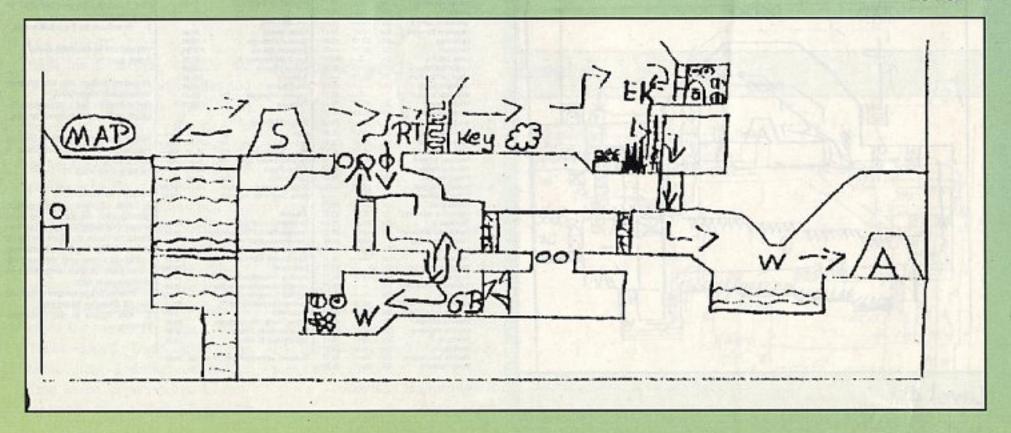
Garten Level 5

Garten:

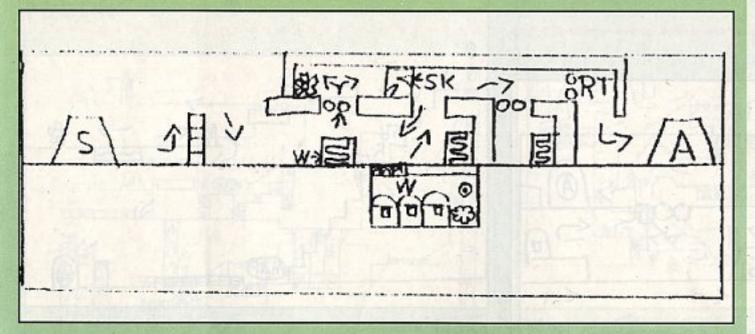


Level 1

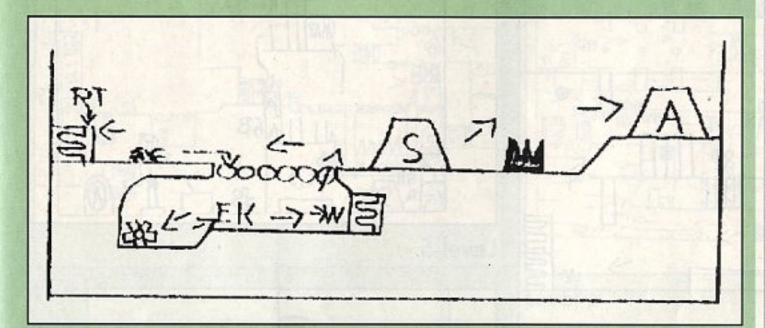
Level 4





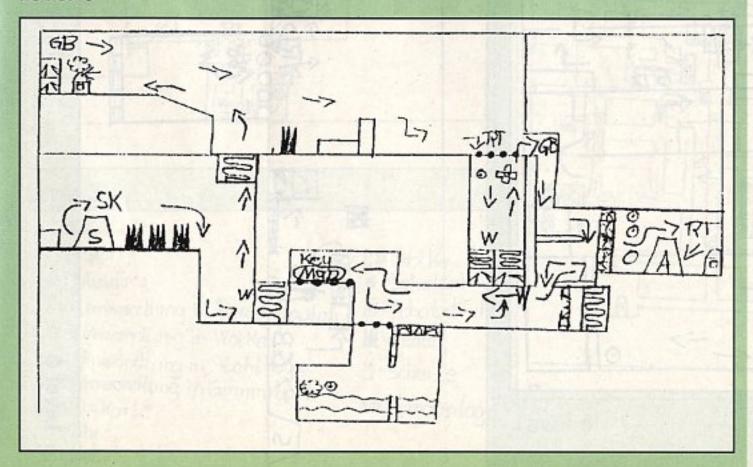


Level 2



Level 3

Level 6



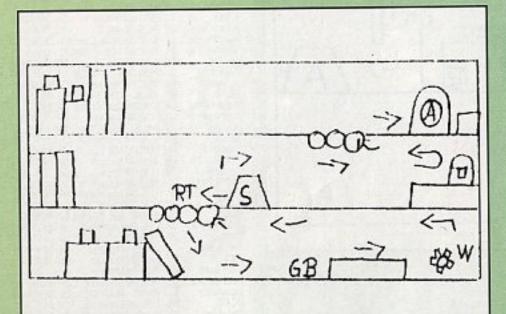
SCHLOBPLATZ 19 31582 NIENBURG Fax: 05021/910403 & -404

DV 69,90 DM HUTTAN BACK EA 69,90 DM AMIGA EA 89,90 DM Human Race DV 79,90 DM Humans 3 D Constr. Kit 2 DV 54,90 DM DA 54,90 DM DV 79,90 DM DV 79,90 DM Humans DA 54,90 DM DV 44,90 DM Indy 4 DV 79,90 DM DA 39,90 DM Int. Sp. Chalt. DA 54,90 DM DA 49,90 DM Int. Golf Champ?? In Vorb. DA 59,90 DM Ishar 2 DV 59,90 DM DA 74,90 DM Japuar XJ 220 DA 49,90 DM DA 54,90 DM John Madden DA 54,90 DM A-Train A-Train Con.-Kit Addams Family Adv. Coll. Air Land Sea 49,90 DM 49,90 DM 54,90 DM 79,90 DM in Vorb. 54,90 DM 54,90 DM Air Support DA DA DA DV DA DV DV Alien 3 Anc. Art of War Another World DA ?? ?? DA in Vorb. Jungle Strike 54,90 DM Jurassic Park 54,90 DM KGB 49,90 DM Kid Pix Apocalyose Aquatic Gam EA DV EA DA 49,90 DM Krights of Sky DA, 74,90 DM 49,90 DM Krights of Sky DA, 74,90 DM 49,90 DM Legend of Kyr. DV 59,90 DM 64,90 DM Legend of Kyr. DV 59,90 DM 64,90 DM Legend EA, 54,90 DM 69,90 DM Lempings 2 DA, 64,90 DM 89,90 DM Lempings 2 DA, 64,90 DM Arabian Nights Archers Pool B. Assasin Arm. Godd. 2 ATAC DA ATAC DA
Ball, Digl. DV
Bart vs. World ??
Bat 2 DV
Battle Team DA
Battle ble Data 2 DA
Battle ble Data 2 DA 64,90 DM 59,90 DM 59,90 DM 39,90 DM Lemmings DP DA in Vorb. Liberation DA 74,90 DM Lionheart DA 74,90 DM Lini Divil ?? 49,90 DM Locomotion DV in Vorb. Lost Treasures EA 59,90 DM in Vorb. 59,90 DM 89,90 DM DV Bazooka Sue DV DA 64,90 DM 64,90 DM DA TOA 59,90 DM Lost Vikings BC Kid in Vorb. Lother Maith. 54,90 DM M 1 Tank Best of Best Big Box 2 Bills Torrato G. 39,90 DM 69,90 DM 59,90 DM Mad TV DV
69,90 DM Manag, Socc. ??
In Vorb. Mc Don, Land DA
In Vorb. Mcga Coll. DA
39,90 DM Mcga Io Man, FBA
54,90 DM Mcga Io Man, FBA
54,90 DM Mcga Io Man, FBA
54,90 DM Mcga Sports DA
In Vorb. Mcga Sports DA
49,90 DM Mick Faldo Golf DA
44,90 DM Nigel Mansell DA
39,90 DM No greater GI. EA DA 59,90 DM Mad TV DV Birds of Prey in Vorb. DA DA 27:27 in Vorb. 49,90 DM 54,90 DM 59,90 DM Bitmap Br. I Black Sect Blastar Blue Max DA DA 59,90 DM 54,90 DM 69,90 DM 64,90 DM Body Blows Brain Chall. Buck Rogers 2 Bug Bomber Bund, Man, Pr. DV 69,90 DM 79,90 DM Bumtime Caesar Campaign -Data 79,90 DM 54,90 DM DV Castles 39,90 DM No greater GL 59,90 DM 59,90 DM No second Pr. 49,90 DM No. 2 Coll. in Vorb. Nova 9 in Vorb. Pac. Island -Data Catch em 69,90 DM in Vorb. 59,90 DM DA TO TO DA DV ?? Champ, Man. Anim. Class. 49,90 DM Perithouse HN DA 29,90 DM Peri. General DV 54,90 DM -Data DA Chaos Engine 39,90 DM 44,90 DM 74,90 DM 54,90 DM 54,90 DM 59,90 DM 69,90 DM Chuck Rock DA DA Chuck Rock 2 74,90 DM Pinball Dreams DA 54,90 DM Pinball Fant. DA 64,90 DM*Piracy EA 69,90 DM Pirates DA Civilization DV EA DA DV Cohort 2 Comb. Air P. Conquestador -Data DA DA DA DA DV DA DA 39,90 DM Popolus 2+ 59,90 DM 39,90 DM 54,90 DM 64,90 DM 49,90 DM 49,90 DM Contraptions 44,90 DM Powermonger 49,90 DM -Data Cool World DA DA Creatures 49,90 DM Premiere 64,90 DM Premier Man. 59,90 DM Project Terra 59,90 DM Project X in Vorb. Push over EA DA DA Creepers Cruise f. Corpse DV EA Curse of Ench. Cyerspace Cytron Darkmere 74,90 DM 54,90 DM 59,90 DM 49,90 DM DA ?? DV 59,90 DM Railroad Tyc. in Vorb. Rampart DA 69,90 DM Reach for SkiesDA Das schw. Auge 74,90 DM*Red Zone 69,90 DM Rome 64,90 DM Sabre Team 69,90 DM Sens. Soccer Daughter of S. Der Patrizier DV DA DV 64,90 DM Desert Strike 49,90 DM 49,90 DM 58,90 DM 74,90 DM EA DA DA Doglight 69,90 DM Sans. Soccer 54,90 DM Shad. Beast 3 59,90 DM Sil. Service 2 59,90 DM Silly Puth 2 54,90 DM Sim ChyPop. 69,90 DM Sim Earth 59,90 DM Sim Earth 59,90 DM Sim Life 64,90 DM Spac. Flores 59,90 DM Spac. Flores Dream Team DA DV DA Dune 2 DA DA DA Dung, M./Csb. Dynablaster Dynablash in Vorb. 74,90 DM 64,90 DM 89,90 DM DV DV DA DV Eishockey M. **Elvslum** 89,90 DM 74,90 DM 64,90 DM Entity DA 59,90 DM Space Hulk 79,90 DM Star Trek 74,90 DM Street F. 2 39,90 DM Super Tetris DA Eye of Beh. 2 F-15 Str. E. 2 DV DA in Vorb. DA 59,90 DM DA 74,90 DM DA 49,90 DM DV 64,90 DM DA 49,90 DM DV 59,90 DM F-19 Stealth DA DA DA Fant, Worlds 74,90 DM Superfrog 49,90 DM Syndicate 64,90 DM The Chars E. 69,90 DM The Greatest 64,90 DM The Lost Vik. 74,90 DM The Perf. Gen. In Vorth. - Clata Fire & Ice DA 49,90 DM DV 59,90 DM DV 64,90 DM DV 74,90 DM DA 44,90 DM DV 59,90 DM Flashback Files Att. on E. Fly harder Form, I GP DA DA Form, I Champ. Transarctica G2 in Vorb. Game of Life 59,90 DM Traps's Treas. DA 64,90 DM 59,90 DM War in the Gulf DV 69,90 DM Global Gladiators DA DV 59,90 DM War in the GUIT DV 59,90 DM DV 59,90 DM Waxworks DV 59,90 DM DV 69,90 DM Whales Voy. DV 69,90 DM DA 54,90 DM Wing Comm. DV 79,90 DM DA 69,90 DM Wizerdy 7 DV 16,90 DM DV 69,90 DM Wizerdy 7 DV 16,90 DM DV 74,90 DM Wizerdy 7 DV 64,90 DM DV 74,90 DM WWF Ear RamDA 64,90 DM DV 74,90 DM Yo! Joe! DA 59,90 DM DA 49,90 DM DA 49,90 DM Gobilins 2 Goblins 2 Graham Taylor Gunship 2000 Hannibal. Hired Guns History Line Hook Hot Numbers DA 39,90 DM Zool DA 49,90 DM JOYSTICKS AMIGA
Gravis Switch
Gravis Gamepad
Comp. Pro St. trans. 28,90 DM
Comp. Pro St. trans. 28,90 DM
Comp. Pro St. Spec. 28,90 DM

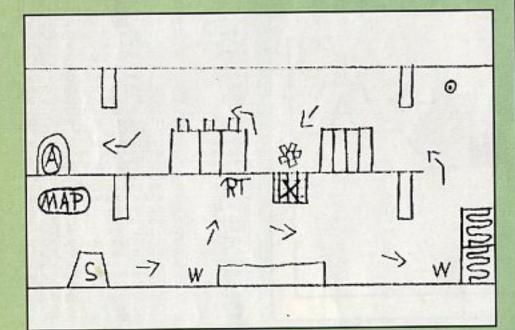
DV-DT, VERS, DA-DT, ANL, EA-ENGL, ANL, 77-NIN, BEGINNT Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM). Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.



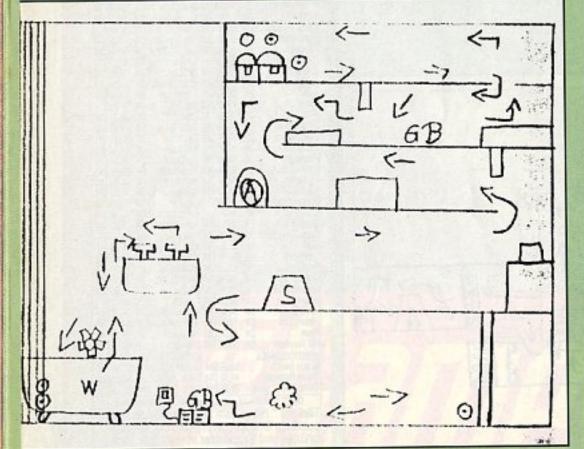
Labor



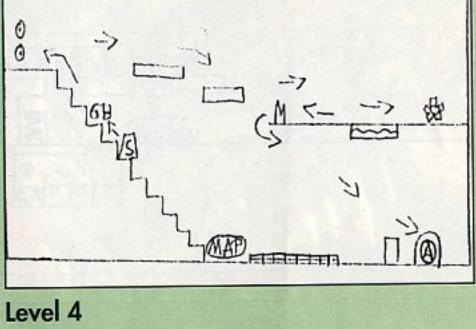
Level 1

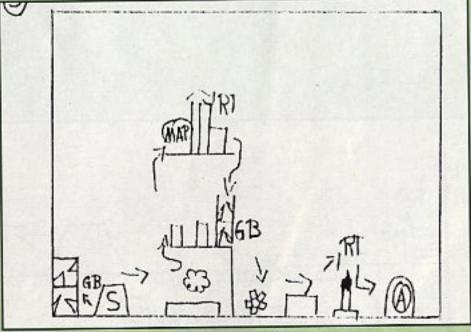


Level 2

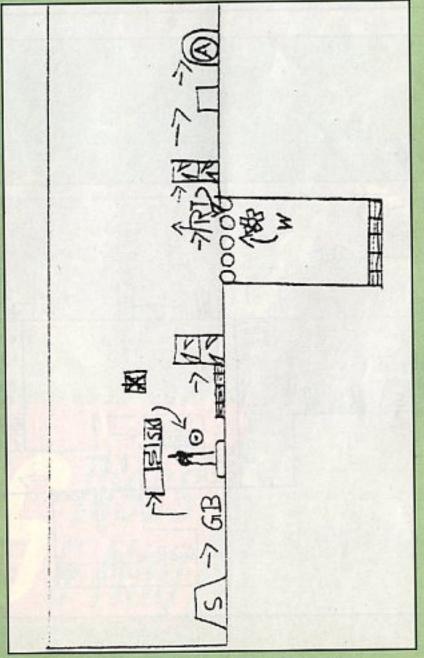


Level 3



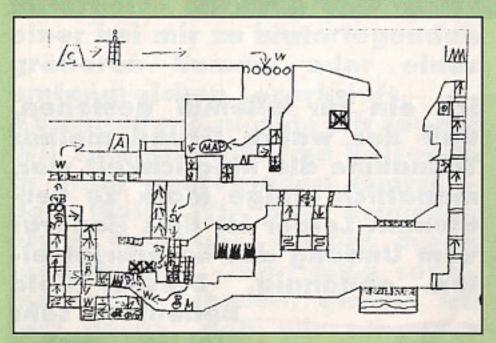


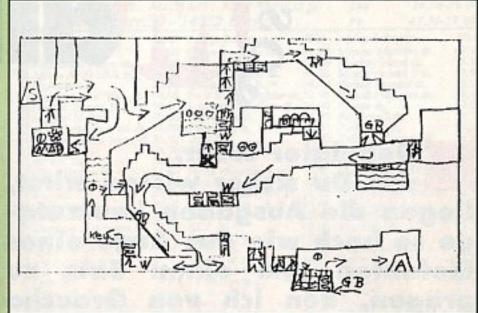
Level 5





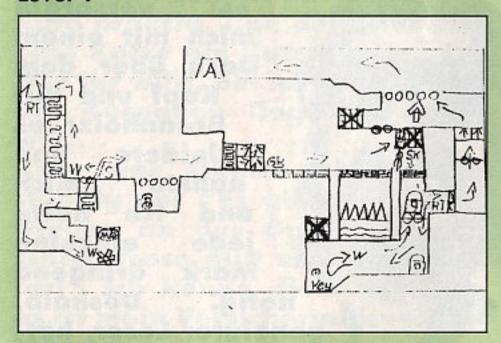
Fabrik



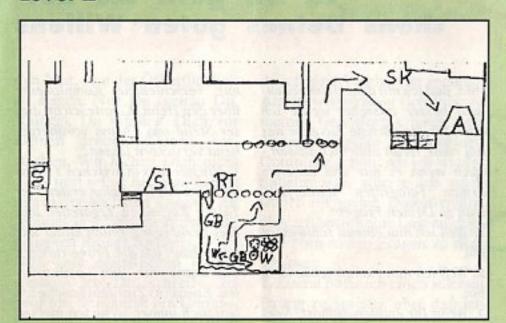


Level 4

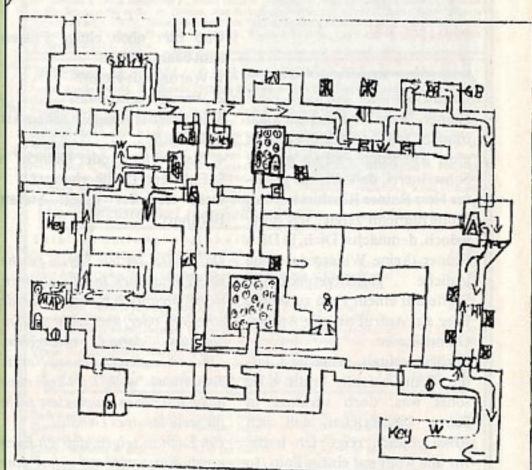
Level 1



Level 2



Level 5



Level 3

8=Hebel

Legende: (3) = Start €3=Wolke Al = Ausgang 8 = Schalter RT=Umwondlung in Regentropfen @=Schalztruhe W=Umwandlung in Wo! Ke ₩=Feuer SK=Umwandlung in Stahl Kugel GB:Umwandlung in Gummiball M=Scherbe * Klimaanlage OMAD = Korte

O = Uhr

Level 6



Geneigter Leser, wie Du sicher wissen wirst, liegen die Ausgaben heutzutage so hoch wie das Auge eines Marx gestohlen habe) und deshalb hat ein einsamer Redakteur kaum die Möglichkeit, etwas zur Seite zu legen. Ich schreibe diese Zeilen, weil Deine Abwesenheit bei den Leserbriefen in schockierendem Maße zugenommen hat. Sinn dieser Übung war es ja, mehr oder minder regelmäßig ein bißchen zu plaudern und nebenbei ein paar Fragen zu beantworten. Da sich unsere kleine Gruppe in einem Stadium fortgeschrittenen befindet, möchte Verfalls

Geneigter Leser,
wie Du sicher wissen wirst, daß der wahre Grund meiner
liegen die Ausgaben heutzutage so hoch wie das Auge eines monatlich einige Mark zu verElefanten (um einen Satz zu dienen. Leider ist dies Honorar
prägen, den ich von Groucho vom Umfang der LeserbriefseiMarx gestohlen habe) und des- ten abhängig. Dieses Geld

bedeutete sehr viel für mich versorgte mich mit einem Dach über dem Kopf und mit Brennholz; es kleidete mich nährte und ich hatte jede einzelne Mark dringend Deshalb, nötig. geneigter Leser, hätte ich gern als Zei-

NACKTE TATSACHEN

Grüß Gott,

Rainer, Rossi oder wie auch immer - falls es Dich überhaupt gibt! Auf jeden Fall ist es eine Schweinerei, daß sich ein gewisser Herr Rainer Rosshirt nur mit Motorradhelm zeigte. Ich hoffe jedoch, demnächst Dich, ja Dich Rainer (keine Widerrede) ohne jegliche gesichtverdeckende Stoffe auf einem Foto zu sehen. Hier ein Aufruf an alle Amiga-Games-Leser:

Fordert, schreit, protestiert, bittet, fleht, befehlt, brüllt oder
sonst was, doch verlangt in
Euren Leserbriefen, daß sich
Rossi endlich zeigt. Ich hoffe,
Ihr alle wollt auf einem Foto (so
wie ich!) nackte Tatsachen
sehen, nicht nur einen Motorradhelm! Ich glaube der Aufruf
war nicht zu dramatisch, oder?

Und hier noch einige Fragen zum beantworten:

- 1. Warum mit Helm?
- 2. Warum nicht ohne?
- 3. In welcher Ausgabe sehen wir Dein Foto?
- 4. Bist Du feige, oder häßlich?
- 5. Existierst Du überhaupt?

Dein treuester Leser: Stefan Bernhart

Da in den letzten Tagen etliche Briefe ähnlichen Inhalts auf meinen Schreibtisch flatterten, werde ich wohl oder übel nicht umhinkommen, darauf einzugehen, Eines aber gleich vorweg: Nackte Tatsachen is 'nich! Ich werde mich nicht ausziehen, zumindest nicht für mein lausiges Gehalt!!

Um Euch zu zeigen, daß ich Euch ernstnehme, wird ab sofort eine Zeichnung von mir die Leserbriefseiten zieren (?). Das ist doch schon ein Anfang, oder? Obwohl alle in der Redaktion der Meinung sind, daß ich mit dem Helm bedeutend besser aussehe, werde ich mich für die nächste Ausgabe der AG ohne Helm ablichten lassen auch wenn es mir und unserem armen Fotografen schwerfällt. Nun zu Deinen Fragen:

- 1. Weil ich nun einmal schüchtern bin
- 2. Weil ich nun einmal schüchtern bin.
- 3. Wenn Ihr endlich aufhört, Nerv zu sägen, in der nächsten.
- 4. Ich bin nicht feige, sondern schüchtern. Inwieweit nun das eine das andere bedingt, ist eine psychologische Frage, die den Umfang dieser Seiten sprengen würde. Ob ich häßlich bin, wage ich nicht zu beurteilen. Als ich unsere Katja "Barbie lebt" Memminger (ihres Zeichens guter Geist und Augenweide des Verlags) um Antwort ersuchte, bat sie mich doch, bitte wieder den Helm aufzusetzen. Danach machte sie

mir verschiedene Komplimente über den Helm. Könnte ich an dieser Stelle das Thema vorübergehend versickern lassen?

chens Deines guten Willens

5. Nachdem es inzwischen 11 Uhr morgens ist, ich meine ersten vier Tassen Kaffee, 12 Zigaretten und drei Beruhigungspillen hinter mir habe, kann ich die Frage ruhigen Gewissens mit "jau" beantworten. Etwas ins Zweifeln komme ich lediglich immer, wenn ich meinen Gehaltsscheck ansehe. Aber ich leide - also bin ich!

Ehe ich nun Monologe über den wahren Sinn des Lebens führe, komme ich lieber zum nächsten Brief. Rede ich eigentlich zu viel?

NACKTE SUCHT

Hellauheo Sir Rosshirt

Eines möchte ich doch zu Deinem kindischen Verhalten sagen. Alle Mitarbeiter hatten



eine Zusicherung über Deine Mitarbeit - entweder in Gestalt einer bei mir zu hinterlegenden größeren Summe oder eines umfangreichen Leserbriefs.

Abschließend möchte ich sagen: Wir sind alle einsame Reisende in einer von Feinden strotzenden Welt. Wir alle brauchen etwas Geistiges, um uns daran festzuhalten. Ohne allzu sentimental zu werden, glaube ich fest daran, daß wir einander brauchen, so wie ein Mann ein Auto braucht, Bon den Jovi und eine Katze ein Katzenhaus.

Wie Ihr wißt, bin ich einsam und die Ausgaben liegen so hoch

Aber eine Stimme flüstert mir ständig zu: "Es gibt Hoffnung. Glaube an das Gute im Menschen, fasse Mut und lebe weiter!" Ich kenne diese Stimme: es ist mein Versicherungsvertreter.

Euer Rainer

den Mut, sich der Öffentlichkeit zu zeigen. Nur Du (genau Du, Rainer), Du mußtest Dich vor Deinen treuen Lesern verstecken. Wir lachen Dich nicht aus - nun sei so lieb und bringe uns in der nächsten Ausgabe ein schönes Foto von unserem heißgeliebten Rainer Rosshirt.

Nun zum eigentlichen Grund weshalb ich Dir schreibe. Es geht um Spielsucht am Computer! Ich habe Angst, süchtig nach Spielen zu sein. Meine Freunde haben oft keine Zeit und ich muß mich mit mir selbst beschäftigen. Was liegt da näher, als meiner Freundin ein paar Disketten ins Laufwerk zu schieben. Und weil jedes Spiel einmal langweilig wird, kaufte ich mir drei Spiele kurz hinter einander - was für mich ziemlich ungewöhnlich ist. Und nun meint meine Mutter, das würde an Sucht grenzen. Neulich wurde ich eine Woche von meinem Amiga weggerissen (ich fuhr zu meinen Großeltern). Nach zwei Tagen vermißte ich meinen Computer schon. Als ich wieder daheim war, stürzte ich mich sofort auf meine Diskettenbox, aber ich hatte keine Lust zu spielen! Nun meine Fragen zu dem

 Zuerst hatte ich einen solchen Drang zu spielen, aber daß ich dann keine Lust mehr hatte, verwirrte mich. Wie kann ich feststellen, ob ich süchtig bin?

2. Glaubst Du, daß Eure Zeitschrift süchtig machen kann? Ich schreibe Dir auf dem Computer, weil ich das Blumenbeet nicht in den Umschlag bekommen habe.

Dein treubleibender Leser: René

Zum ersten Teil Deines Briefes möchte ich nichts mehr sagen, das

omputersoftware Cchneider Mo, Mi, Do 16.30-19.00 arola & Michael 0 (030)304 31 56 16.30-20:00 Die Reichsstr.50 - 14052 Berlin 15.30-18.00 DM Amiga Software Amiga Software DM DM Amiga Software Maniac Mansion dt. Monkey island dt. Monkey island 2 dt. Pinball Dreams dt. Pinball Fantasies dt. 74.90 Elvira 2 - Jaws..dt, 59.90 Entity dt, * 99.90 Eye of beholder dt. 69.90 A-Train 74.90 89.90 59.90 bandoned Places dt. Airbus A320 USA dt. 59.90 69.90 Exodus 3000 dt. * 69.90 69.90 F-19 Stealth Fighter dt. 59.90 59.90 Fate-gates of dawn dt. 74.90 59.50 Fire & Ice dt. 59.90 74.90 Flashback dt. 69.90 Amberstar dt. 69.90 Ancient Art of War...dt. 69.90 Aquatic Games dt. 59.90 Arabien Nights 59.50 B-17 Flying Fortress dt. 74.90 Bane of cosmic forge dt. 59.90 Battle Isle dt. 74.90 Pirates dt. 59.90 Populous 2 dt. Push over dt. Railroad Tycoon dt. Reach for the skies dt. 69.90 Goal dt. Gunship 2000 dt. Hannibal dt. 64.90 89.90 69.90 Rise of the dragon dt. Sensible Soccer 92/3 dt 54.90 BC Kid dt. 69.90 Chaos Engine dt. Chuck Rock 2 dt. 69.90 Hired Guns dt. * 64.90 Humans Special Forces dt. 79.90 Steigenberger Hotel dt. Indianer Jones Adv.dt 69.90 59.90 59.90 Beavers 64.90 Civilisation dt. Creepers dt. * 69.90 Jonathan dt. Creepers dt. * 69.90 Jonathan dt. Daughter of serpents dt 79.90 KCB dt. * 69.90 Death Knights Krynn dt 59.90 Knights of the sky dt. 69.90 Der Patrizier dt. 74.90 Larry 3 dt. 79.90 Desert Strike dt. 64.90 Legend of Fairghail dt. 74.90 Die Kathedrale dt. 69.90 Legend of Kyrandia dt. 79.90 Dune dt. 59.90 Lemmings 2 dt. 69.90 Lionheart dt. 59.90 Loom dt. 74.90 79.90 Indy 4 - Fate...dt. 69.90 Ionathan dt. 89.90 89.90 Streetfighter 2 dt. Superfrog dt. Civilisation dt. 59.90 Syndicate dt. Traders dt. 69.90 Traps n treasures dt. * Trolls dt. Ugh dt. Ultima 6 64.90 59.90 59.90 69.90 59.90 Utopia dt. Wing Commander dt. WWF Europ.Ramp, dt. Dungeon M.& Chaos.. Dynablaster dt. 59.90 Lost Vikings dt. 74.90 WWF Europ.Ramp 74.90 Lotus Turbo 1-2-3 dt. 79.90 X-Copy Tools 59.90 Lure of temptress dt 59.90 Zak McKrakken dt. 59.90 Eishockey Manager dt. Elvira - Mistress..dt. 69.90

jedes Spiel 24.90 DM / 3 Stck = 69 DM / 5 Stck = 99 DM

Archipelagos, Baal, Black Shadow, Blasteroids, Circus Attractions, Curse of Ra, Cyberworld, Deadline Day of pharao, Deathtrap, Espionage, Fusion, Great Courts, Hollywood Poker Pro, Kryton egg, Rotox Marbel Madness, Matrix Marauders, Nevermind, Planetfall, Puffys Saga, Ranx, Sir Fred, Sorcerer Startrash, Stryx, Super Puffy, Theme Park Mystery, Typhoon Thomson, Zork 1

jedes Spiel 29.90 DM / 5 Stck = 135 DM / 10 Stck = 240 DM

Apprentice, Austerlitz, Batman-movie, Battle Squadron, Blade Warrior, Brainblasters, Carrier Comman Apprentice, Austerlitz, Batman-movie, Battle Squadrou, Blade Warrior, Brainblasters, Carrier Command Celica GT4, Chambers of Shaolin, Comboracer, Days of thunder, Defenders of earth, Devicious Designs Cycles, Dizzy Prince of Yolkfolk, Double Dragon, European Soccer, Eye of horus, Fantasy World Dizzy Pootballmanager WC Ed, Giant Game Pack (Sam), Golf Challenge, Esrd Drivin, Heroes of the lance Hudson Hawk, Interphase, Jack Niclas Golf, Killing Cloud dt, Loopz, Lords of Chaos, Magic Fly dt Magicland Dizzy, Menace, Microprose Soccer, Midnight Resistance, Millenium 2.2, Moonwalker MUDS dt, Nebulus, Oil Imperium, Oriental Games, Pacmania, Paperboy, Prince of Persia, Projectyle Rainbow island, Resolution dt, Shinobi, Shufflepuck Cafe, Silkworm, Space Harrier 2, Speed Pak(Sam) Speedball, Spellbound Dizzy, Spellbound, Sport Pack, Spy vs Spy-artic antic, Street Hockey, Subbuteo Strike Force Harrier, Three Stoges, Top Banana, Treasure Island Dizzy, Turrican 1 o.2, Untouchables Warlocks Quest, Winter Olympiad, Wizball, X-Out, Xenomorph, Zone Warrior

BRAUNSCHWEIG, Stadthalle 25. + 26. Sep. 93 BREMEN, Roland-Center BERLIN, Ausstellungshallen 4.+5.Dez.93 KASSEL, Documenta-Hallen 26.+27.Feb.94

INFO 0531/331415

jedes Spiel 39.9 θ DM / 5 Stck = 175 DM / 10 Stck = 320 DM

jedes Spiel 39.90 DM / 5 Stck = 175 DM / 10 Stck = 320.DM

4D Sports Boxing, Alien Breed Special, Altered Destiny, Ant Heads (Erw), Atomino, Austerlitz dt Awesome, Back Gammon Royal, Back to future 2 o.3, Bards Tale 3, BAT dt, Battle Chess, Battlemaster Beach Velley, Block Out, Blues Brothers, Bomber Bomb, Bonanza Brothers, Budokhan, Cadaver Levels Captain Blood, Car Vup, Carthage, Castle Master dt, Celtic Legends dt, Centurion dt, Champion Raj dt Chips Challenge, Chuck Yeagers, Colossus Chess X, Crossbow/W. Tell, Cybercon 3, Defender of crown Deuteros (Millenium 2), Double Dragon 3, Dragon Breed, Dragons Breath, Dragons of flame, Elvira-Arc. F16 Falcon, Final Battle, Final Command, Fire & Brimstone, Flood, Frenetic, Future Classics (Sam) Gauntlett 3, Germ crazy, Globulus, Grovity, Hard Drivin 2, Hillsfar dt, Hound of Shadow, Hunter dt Ilyad, Imortal dt, Impossamole, Infestation, Inspector Griffu dt, Iron Lord dt, James Pond dt, Jetsons Keef the thief, Kengi, Kick Off & Extra Time, Kick Off 2, Killing Game Show, Knights of Crystallion Last Ninja 3, Lemmings Data, Mew Streets dt, Mega Twins dt, Moonfall dt, Moonshine Racers dt Mr. Heli, Mystical, Nebulus 2, Nightbreed dt, Ninja Remix, Nitro, North & South, Oops Up, Ork dt. Operation Harrier, Over the net, Pang, Panza Kick Boxing, Pegasus, Pipemania, Plotting, Populous dt RBI Baseball 2, Rick Dangerous 2, Robin Hood dt, Rodland dt, Rolling Rouny, Shadow of the beast Shuffle, Simulera, Ski or die, St. Dragon, Star Pack (Sam), Starflight 2, Stormball, Super Space Invaders Suspicious Cargo, SWIV, Teenage Mutant Hero Turles, Toobin, Torvak the warrior dt, Total Recall Treasure Trap, TV-Sports Football, Twinworld, Warlock the avenger, Waterloo dt, Wings of death Wolfpack, Xenon 2, Xiphos Wolfpack, Xenon 2, Xiphos

jedes Spiel 49.90 DM / 5 Stck = 225 DM / 10 Stck = 410 DM

gony, Another World, Battlehawks 1942, Big Business dt, Brat, Buck Rogers + Loesung dt, Chuck Rock Agony, Another World, Battlehawks 1942, Big Business dt, Brat, Buck Rogers + Loesung dt, Chuck Rock Cardinal of Kremlin dt, Conquest of Camelot, Cruis for a corpse dt, Cyrse of azure bonds, Dino Wars dt Drachen von Lass dt, Dragonflight, Dragons Lair 2, Drakkhen dt, East vs West dt, Enchanted Land dt First Samurai, Flight of intruder dt, Full Metal Planet dt, Harlequin, Hero Quest Twin Pack, Humans Imperium dt, Indy heat, It came from desert, James Pond 2-Robecod, Jimmy Whites Snookers, Larry 2 Knights of the sky 1.5 mb, Leander, Lethal excess, Lin Wus Challenge, Lotus Turbo Challenge 2, NAM Mega-lo-mania dt, Megstraveller dt, Midwinter 2-flames...dt, Nightshift, Paradroid 90, Parasol Stars Police Quest 1, Powermonger, Shadow of the beast 3, Shadow Sorcerer dt, Shadowlands dt, Simpsons Space Crusade, Speedball 2, Spirit of excalibur, Stadt der Loewen, Tearaway Thomas, Thunderhawk TV-Sports Baseball, TV-Sports Boxing, Ultima 5, UMS 2 dt, Wolfchild, Wonderland, Wrath of demon

Versandkostenfrei fuer Selbstabholer - nur nach Vereinbarung

Spielesammlungen (Inhalt) Adventures (Supremacy/Hunter/Coporation) Big Box 2 (R-Type/Shanghai/Bombuzal/TV-Sports Football/Intern. Karate + usw.) Chart Attack (Lotus Turbo Challenge/James Pond/Ghouls & Ghosts/Venus) Hightlights (Katakis/Garrison/Danger Freak/Realm of trolls/Volleyball) Max Pack (Turrican 2/St Dragon/ SWIV /Nightshift) Power Pack (Bloodwych/Lomoard Rally/TV-Sports Football/Xenon 2) Premier Collection (Tusker/Filmbos Quest/Intn. Karate+/Last Ninja) Soccer Mania (Footballnsanager 2/Gazzas Super Soccer/Mcroprose Soccer) Top League (Speedball 2/Rick Dangerous 2/Midwinter/Falcon/TV-Sports Football) Virtual Worlds (Driller/Total Eclipse/Castle Master/Crypt)	DM
Adventures (Supremacy/Hunter/Coporation)	59.90
Big Box 2 (R-Type/Shanghai/Bombuzal/TV-Sports Football/Intern. Karate + usw.)	69.90
Chart Attack (Lotus Turbo Challenge/James Pond/Ghouls & Ghosts/Venus)	59.90
Hightlights (Katakis/Garrison/Danger Freak/Realm of trolls/Volleyball)	49.90
Max Pack (Turrican 2/St Dragon/ SWIV /Nightshift)	59.90
Power Pack (Bloodwych/Lomoard Rally/TV-Sports Footbal!/Xenon 2)	49.90
Premier Collection (Tusker/Flimbos Quest/Intn., Karate + /Last Ninja)	49.90
Soccer Mania (Footballmanager 2/Gazzas Super Soccer/Mcroprose Soccer)	49.90
Top League (Speedball 2/Rick Dangerous 2/Midwinter/Falcon/TV-Sports Football)	59.90
Virtual Worlds (Driller/Total Eclipse/Castle Master/Crypt)	59.90

· 10 Spiele nach unserer Wahl 175 DM

Loesungshilfen Buck Rogers,	in d	eutsch :			
Buck Rogers,	24.90	Indianer Jones 3	19.90	Monkey island	19.90
Captive Colonels Bequest		Indianer Jones 4	29.90	Police Quest 1	19.90
Colonela Bequest	24.90	Kings Quest 1-4	19.90	Power Monger	29.90
Elvira - Mistress of dark	19.90	Keef the thief (e)	19.90	Top Secret (ASM)	7.80
Elvira 2 - Jaws Cerberus	19.90	Manhaunter 2	19.90	Ultima 6	24.90

Irrtum & Preisaenderung vorbehalten - Preisliste 2,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich Bei nicht abgeholten oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung Versandkosten inkl. Zahlkartengebuchr: Nachnahme telefonisch +10 DM, schriftlich+7 DM Vorkasse +4 DM (Scheck/Ueberweisung Postgiroamt Bln.BLZ 100 100 10 Kto.453 447-108)
Kein Versand ins Ausland dt. = deutsche Anleitung * = bei Druck noch nicht lieferbar



NACKTES LOGO

Hallo Rainer, Dir schreibt wohl keiner?

Damit Deine Mäusefamilie wieder in Deinen Briefkasten zieht, werde ich heute mal ein paar Zeilen an Dich schreiben. Daß Euer Magazin das Beste ist, das es zur Zeit gibt, braucht wohl nicht weiter erläutert zu werden. Deshalb spare ich mir sämtliche Lobeshymnen und kaufe still und schweigsam weiterhin Eure Zeitschrift.

Jetzt möchte ich einmal meine Meinung zu einigen Leserbriefen loswerden. Warum schreiben so viele, daß sie mehr oder weniger PD haben wollen, am besten noch mit einem großen Technikteil usw.? Das mit der PD sehe ich ja noch ein - aber Technik?? Nee Du, dafür gibt es doch genug andere Magazine. Ihr seid ein Spiele-Mag, warum also erklären, wie eine Festplatte funktioniert? Und weiter geht's.

Einer hat geschrieben, daß er Euer Logo auf den Postern zu groß findet. Da habe ich eine geniale Idee! Macht das Logo kleiner, aber dafür bringt Ihr mal ein Poster raus mit... na mit was? Richtig, mit Eurem Logo. Das wär doch was, oder? Bestimmt wirst Du von meinem Vorschlag begeistert sein.

Ich habe aber auch noch ein paar Fragen an Dich:

- 1. Sind das wirklich alle Leserbriefe, die veröffentlicht werden oder beantwortest Du einige auf dem Postweg?
- 2. Warum mußt Du denn die wenigen Leserbriefe, die Dich erreichen, in einem dunklen Kellerraum beantworten?
- 3. Weißt Du, was ich denke? Dein Postbote ist in Wirklichkeit eine Postbotin. Und Du willst nur, daß sie Dich öfter besuchen kommt. Na, hab ich recht?

So, hiermit werde ich meinen kurzen, zum Teil sinnlosen Brief beenden. Viel Spaß beim Beantworten Deiner Leserbriefe wünscht Dir: Thorsten Zschierdrich

Ob Du unsere Zeitschrift still und schweigsam kaufst, ist uns eigentlich wurscht. Meinetwegen kannst Du dabei auch brüllen wie ein andalusischer Kampfstier - Hauptsache Du kaufst! Keine Angst - wir werden nun nicht plötzlich einen großen Technik-Teil einführen und auch

die PD-Seiten bleiben wie sie sind. Da ich dort

eigentlich nur Spiele vorstelle, finde ich paßt das auch ganz gut in unser Mag - oder? Da ich Dich nicht kränken möchte, sage ich Dir lieber nicht, was ich von Deiner "Logo-Idee"

Antworten... alle Welt will Antworten...

- 1. Nein etwas mehr Post bekomme ich schon. Allerdings werden hier nur Briefe abgedruckt, von denen ich denke, daß sie auch andere Leser interessieren könnten. Oder willst Du lesen, woran es liegt, daß der Amiga von Paul Huttner ständig Lesefehler hat, bei Stefan das falsche Handbuch im Spiel war und der Jürgen uns ganz, ganz toll findet aber die Farben des Covers meist nicht mag? Wenn es möglich ist, beantworte ich auch gelegentlich Leserfragen per Telefon oder Brief.
- Der Chef Red. nennt es nicht dunkler, muffiger Kellerraum, sondern "Romantik-Büro".
 Ich sehe mich gezwungen und genötigt, mich seiner Meinung anzuschließen.
- 3. Da man an den Buchstaben weder sehen kann, ob ich rot geworden bin, noch erkennt, ob sich die Balken an der Decke meines "Büros" biegen, werfe ich mal ein: "Ganz falsch!" in die Runde. Schnell den nächsten Brief...

Thema wurde weiter oben schon zur Genüge strapaziert.

Ich versteh' Dein Drama nicht. Es gibt bestimmt schlimmere Möglichkeiten, sich selbst zu beschäftigen, als Computerspiele (von der Möglichkeit, von der man Haare auf den Innenseiten der Hände Rückenmarksschwund und bekommt ganz zu schweigen!). Die Menschen sind auf so vieles süchtig - nach Zigaretten, einer bestimmten Fernsehsendung, Parties, Autos, Zuneigung, die neue Wohnzimmereinrichtung, Sahnetorten, Streit, Religion, Hyalophane... die Liste könnte ich noch

endlos weiterführen. nahezu Genießen zu wollen, ist eben eines der Grundbedürfnisse des Menschen. So lange es Dir oder anderen nicht schadet, würde ich mir da keine grauen Haare wachsen lassen. Und daß Computerspiele schädlich sind, kann ich mir mit dem besten Willen nicht vorstellen. Zudem haben die Augenärzte in letzter Zeit enorme Fortschritte gemacht. Ophthalmiatrie (Augenheilkunde) - AG lesen bildet - ist doch eine tolle Wissenschaft!

NACKTER HOHN



Was ist darin versteckt? Auflösung nächse Ausgabe.

Hallo Rossi!

Ich habe mir gerade die AG 8/93 durchgelesen. Deine Seiten natürlich zuerst und ich muß sagen, Du wirst langsam nett. Bist Du krank?

Dein Foto soll wohl eine Vera -ZENSIERT- sein? Bist Du wirklich so häßlich, daß Du eine Maske tragen mußt? Oder ist es nur eine Bewerbung für die Rolle: "Phantom der Amiga Games?" Ich würde es schätzen, einmal Deine richtige Fre... Pardon. Dein richti-

ges Gesicht zu sehen!

Nun noch ein Wort zu Raubkopien: Manche Leute haben eben nicht so viel Geld, um sich teure Originale zu leisten. Es ist doch ein Unterschied, ob ich fünf Spiele für 10 DM bekomme oder eines für 100 DM, oder?

Der Joker

Nun platzt mir aber gleich der Kragen! Willst Du mir im Ernst einreden, daß Computerspiele zu teuer sind? Schalt doch mal kurz das Hirn ein: Nehmen wir einmal an, Du findest Lemmings II ganz toll. Ich habe ca. 40 Stunden daran gesessen. Das Game wird z.B. von Softdreams für schlappe 61 DM angeboten. Kannst Du mir noch folgen? Nun den Kopf etwas schräg halten (damit mehr Hirn auf einer Seite zusammenläuft), denn nun geht es ans Rechnen. Wenn wir die 61 DM durch die 40 Stunden teilen, kommen wir auf einen Preis von 1,52 DM für jede Stunde. Das nennst Du Nase teuer? Was nimmt man Dir denn im Kino ab oder für Eintritt in Disco/Freibad usw.?

Natürlich kommt Klauen noch billiger. Zum Glück gibt es ja immer wieder ehrliche Menschen, die für erbrachte Leistungen zahlen und für Schmarotzer wie Dich mitbezahlen. Oder denkst Du, die Softwarehäuser produzieren Games nur, damit Du was zum kopieren hast? Wenn ich etwas möchte, aber kein Moos habe, muß ich eben verzichten oder sparen. Hat Dir das Deine Mutter nie gesagt? Fährst Du auch schwarz in der U-Bahn, gräbst Dir einen Tunnel ins Kino, prellst in der Kneipe die Zeche? Nein - ich hätte lieber doch keine Antwort darauf.

Ehe es mit mir durchgeht, möchte ich noch etwas zu meinem Foto sagen. Wenigstens kann ich meinen richtigen Namen unter meine Absonderungen setzen - im Gegensatz zu Dir!

Der Rosshirt

NACKTER HORROR

Hi Rossi!

Eines vorweg: lese Dir den ganzen Brief durch und lass ihn abdrucken. möglicherweise Danke. Also, ich habe einen totalen Horror davor, daß die Software für den Amiga ausstirbt (remember Lucas Arts). Und das alles nur wegen diesen -ZENSIERT- Raubkopierern. Ich hätte da eine Idee, die insbesondere die Hersteller erfreuen wird. Warum legen die nicht bei jedem Spiel gleich eine Sicherheitskopie mit bei (auf normalen Leerdisketten). Natürlich sollte jede Disk mit einem Kopierschutz versehen werden. Geht





eine Disk kaputt, hat man immer noch die andere! Wäre das was? Wenn ja, könnt Ihr ja was unternehmen.

Mit freundlichen Grüßen: Heiko Behrens

Auf die Jungs, die sich Software immer für lau angeln, bin ich auch nicht besonders fruchtig zu sprechen, wie Du dem vorhergehenden Brief (und etlichen anderen) ja entnommen haben wirst. Allerdings fürchte ich, daß Deine Idee keine Jubelschreie bei den Herstellern erzeugen wird. Einfach zu teuer - und wer garantiert ihnen, daß nicht immer die "Sicherheitskopie" weitergegeben wird? Falls sich ein Spiel einmal wirklich verabschieden sollte, braucht man eigentlich nur die (Original-) Diskette an den Hersteller zu schicken. Eigentlich bekommt man immer recht schnell Ersatz. Ein paar Tage ohne Dein Game wirst Du doch hoffentlich verkraften???

NACKTER WAHN

Hallo Amiga Games!

Ich möchte mich einmal mit Euch über das Thema A1200 unterhalten und einige Vorschläge geben, wie man den A1200 gut als Business- und Spielecomputer gegen die PCs

und Konsolen plazieren könnte. Erstens müßte man den 1200er noch mal in die Hardwareabteilung zurückschicken und ihn nur noch mit Festplatte (MB wählbar) ausstatten. Die niedrige Zahl von 14 MHZ müßte auf 33, oder noch besser 66 MHZ aufgestockt werden; natürlich auch mindestens 4 MB RAM. Das DD-Laufwerk sollte sowieso gegen ein HD-Laufwerk ausgetauscht werden und diese ganze Pracht sollte deutlich billiger sein als ein 386er. Durch diese Hardware könnten Speicherfresser wie Strike Commander auf den Amiga endlich umgesetzt werden. Der Grund von Lucas Arts, die bekanntlich vorhaben, nur noch für PCs zu produzieren, weil sich der Amiga nicht für umfangreiche Spiele eignet, würde wegfallen. Ferner müßte man mit sämtlichen Softwareherstellern ein ernstes Wörtchen reden und sie überzeugen, Spiele, wie sie von den Konsolen her bekannt sind z.B. Taz Mania oder Tiny Toon grafisch und spielerisch genauso auf den Amiga umzusetzen. Außerdem sollte die Maschine nicht nur für Spiele gut sein, sondern auch für hochwertige Programme. Auch Spiele, die nach hochgradigen PCs schreien - wie Comanche umgesetzt werden. sollten

Natürlich bräuchte die Maschine dann auch noch Anwendersoftware, die sich mit der für PCs messen kann. Stellt Euch dann noch vor, daß Commodore eine kostenlose Umtauschaktion startet, bei der man seinen alten 1200er gegen den neuen tauschen kann! Die Zukunft des Amigas wäre gesichert. Auch ohne meine Verbesserungsvorschläge sollte Commodore eine Werbekampagne starten, die Sega und Nintendo ebenbürtig ist. Was sagt Ihr dazu? Ich finde, nur so kann man langfristig den Kampf gegen die PCs und Konsolen aufnehmen.

Viele Grüße von: Martin Schubner

Endlich mal einer, der die Probleme von Commodore lösen kann.
Woran kann es liegen, daß die da
selbst noch nicht draufgekommen
sind? Wenn man nun noch den
Klapperstorch dazu brächte, die
Bestellungen ins Haus zu liefern
und der Osterhase Amiga Pins in
die Eier packt, kann eigentlich gar
nichts mehr schiefgehen.

Leider sieht die Realität (und in dieser sind wir leider gezwungen zu leben) anders aus. Einen 386er kann man heute schon für weniger als 1500 DM komplett haben. Solch ein Wunderamiga wäre zu diesem Preis nicht realisierbar. Nebenbei bemerkt ist Comache auf einem 386er ein höchst zweifelhaftes Vergnügen. Lucas wendet sich auch nicht vom Amiga ab, weil die Hardware zu mickrig ist, sondern weil sie lieber Spiele verkaufen als sich bei Amiga-Usern einen guten Namen zu machen. Das leidige Thema...

Auch Deine Idee mit der Werbeaktion ist der nackte Wahnsinn. Sega
und Nintendo geben jährlich ca.
50 Millionen für Werbung aus.
Hier würde den Finanzen von
Commodore ganz schnell die Luft
wegbleiben. Wenn Commodore
dann noch Deine Idee mit der
Umtauschaktion aufgreifen würde, bräuchte sich diese Firma
auch keine Gedanken um die
Zukunft mehr zu machen, weil es
diese Firma dann nicht mehr
geben wird!

Ich habe keine Ahnung, was Du in Deine Frühstücksflocken streust, aber wenn man danach immer solche Höhenflüge hat, schick mir mal ein Päckchen. Aber nur wenn das Zeug legal ist!

NACKTE KOSTEN

Ho Rossko!

Ich lese die Amiga Games erst seit der Ausgabe 7/93, doch ich hab mir von einem Freund die älteren Nummern geliehen. So habe ich mir ein gutes Bild von Euerem Erfolgskurs machen können. Seit der ersten Ausgabe habt Ihr Euch so verbessert wie Sergei Bubka seine Weltrekorde. Doch das war noch nicht alles!

- Die Idee mit dem zusätzlichen "Comment" ist wirklich gut gelungen.
- 2. Warum hast Du Dich mit so einem schwarzen Helm auf dem Kopf präsentiert?
- Warum sind manche Leserbriefe in so einem giftgrünen Kasten?
 Aber eigentlich bin ich ziemlich zufrieden mit Eurem Mag.

Saionara: Tominator

- 1. Vielen Dank. Selbst unser Hans hat gelegentlich brauchbare Ideen.
- 2. Gäähhhnnn.....
- 3. Weil ich sie hervorheben möchte, und unser (farbenblinder) Chef Red diese Farbe besonders gerne mag. Darf ich meine persönliche Meinung dazu verschweigen? Ich würde ungern herausfinden, wo hier das Arbeitsamt ist.

NACKTER GEIZ

Hai Rossi!

Ich sitze hier vor der AG 8/93 und lese Deine Witz- und Rätselseiten. Bemerkenswert, daß ein Mensch gleichzeitig lesen und schreiben kann, findest Du nicht? Aber das tut ja nichts zur Sache.

Seit einiger Zeit schon spiele ich mit dem Gedanken, Dir einen Leserbrief zu schreiben. Die Frucht dieser Spiele siehst Du vor Dir (zumindest dann, wenn ich mit meinen Vermutungen richtig liege, daß selbst Du die Augen im vorderen Teil des Schädels hast und eben diese zum Lesen verwendest. Auf deinem Bild war das ja nicht so klar ersichtlich). Natürlich habe ich auch den Postboten nicht vergessen (jemand hat einmal gesagt, auch Beamte sind nur Menschen. Ich persönlich halte das für ein Gerücht!).

Ihm zuliebe habe ich mich also entschlossen, Dir einen Bausatz der Cheops-Pyramide zu schicken und meinen Brief verhieroglypht auf die linke Wand

NACKTER BLÖDSINN

Hallo Amiga Games!

Ich bin ziemlich sauer auf Euch. Das ist jetzt mein letzter Leserbrief an Euch, es sei denn, Ihr druckt diesen endlich ab! Ich habe echt schon einige geschrieben. Ich finde es auch total bescheuert, daß Rossi immer darüber meckert, daß ihm keiner schreibt. Tue ich doch, aber er druckt es nicht! Ich habe gerade die Ausgabe 8/93 vor mir liegen. Du meinst dort, man kann über alles schreiben. Also gut - ich bin drogensüchtig, meine Mutter trinkt und mein Vater schlägt mich. Außerdem ist da ein Mädchen in meiner Klasse, an die will ich rankommen. Was soll ich tun?

Hoffentlich geht es dem Postmann gut! Bernhard S.

Ach Bernilein - es ist doch nicht persönlich gemeint, aber wenn Deine anderen Briefe im gleichen Stil waren, dann wundert es mich nicht, daß ich sie nicht abgedruckt und Deinen Namen verdrängt habe. Denkst Du im Ernst, daß so etwas jemanden interessieren könnte? Wenn Du bei dem Mädchen in deiner Klasse genauso umwerfend "komisch" bist, wundert mich nichts. Der erkenntnistheoretische Teil der Unterwäscheforschung wird Dir wohl auf ewig versagt bleiben, wenn Du das Versuchskaninchen mit derartig platten Sprüchen einschläferst. Aber Du bist ja noch jung - und (hoffentlich) lernfähig.



der fünften Kammer von oben Selbstverständlich gemeißelt. alles im Maßstab 1:1. Ich weiß doch, was ich Dir schuldig bin... Als ich allerdings über die nicht gerade unerheblichen Portokosten nachdachte (man bedenke die mehreren 1000 Tönnchen Gewicht...), hechtete mein Geldbeutel in selbstmörderischer Absicht in den Mixer und meine Automatenkarte löste Ihren Selbstzerstörungsmechanismus aus. Nachdem ich frische Kleidung angelegt habe und auch die letzten Rußflecken beseitigt sind, ein paar Fragen, ganz konventionell per Schreibmaschine:

- 1. Mein Freund und ich sind totale Flug-Simi-Freaks und warten natürlich gespannt auf Euren Testbericht über "Dogfight". Wann dürfen wir damit rechnen.
- 2. Zu den Briefen von T. Freppnert und Ralf Wilgalis ein Vorschlag: Bietet doch einfach

Demos und ein paar PD-Spiele an! Damit wäre doch allen geholfen.... Genug der Worte, tschüß, Euer treuer Leser: S.LP.S.

Elender Geizhals - ich glaub Dir kein Wort! Du hast von Anfang an nur vorgehabt, mir einen lumpigen Papierbrief zu schreiben. Aber man soll nicht zu anspruchsvoll sein - besser als nix!

1. Der Test wird in der Play Time 11/93 und in der Amiga Games 11/93 erscheinen. Allerdings ist die Play Time früher zu haben. Wuhahah... das mußte ich dem Hans einfach reinwürgen....

2-. Wir haben eigentlich nicht vor, PD anzubieten. Das überlassen wir anderen.

Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag Redaktion "AMIGA Games" Kennwort: Rossi Isarstraße 32 90451 Nürnberg

SOFTDREAMS

FRAUENFRAGEN

Hallo Rossi!

Da die weiblichen Schreiber doch sehr in der Unterzahl sind, mußte ich doch endlich einmal zum Griffel greifen! Daß Euer Magazin das Beste ist, ist ganz ohne Frage, und daß Du die besten Leserbriefbeantwortungen (Klasse Wort, was?) schreibst, ist inzwischen wohl auch jedem aufgefallen. So, genug Lob!

Ein paar blöde Fragen habe ich schließlich auch noch.

1. Ich besitze einen Amiga 1000. Irgendwie hab ich nie jemand getroffen, der auch einen hat. Ich wüßte gern, wo ist der Unterschied zum 500er? 2. Ahhh - jetzt fällt mir glatt keine Frage mehr ein! Naja, vielleicht beim nächsten Mal!

Da Du in der Ausgabe 8/93 geschrieben hast, daß Ihr ein Herz für die jüngsten Leser habt (ist 21 wirklich so jung?), hoffe ich, daß Du die Frage beantwortest.

Bis demnächst: Sandra Held

Eigentlich wollte ich auch Deinen Brief mit der in dieser Ausgabe üblichen Überschrift versehen. Aber ich sah vor meinem geistigen Auge eine riesengroße Wanne voller Fett, genau vor meinen Füßen (Schuhgröße 46). Ich fand es jedenfalls eleganter, hier darauf zu verzichten.

Dein Amiga wurde ursprünglich mit nur 256 KB ausgeliefert, und mußte erst auf 512 (oder mehr) KB aufgerüstet werden. Beim 500er sind Laufwerk, Rechner und Tastatur in einem Gehäuse eingepfercht, während Dein 1000er eine handschmeichelnde, externe Tastatur hat. Die beste Tastatur, mit der ein Amiga jemals aufwarten konnte. Auch die Kickstart mußte beim 1000er ursprünglich von Diskette geladen werden. Aber das sind nur unbedeutende, oberflächliche Unterschiede.

Du hast den Ur-Amiga! A500, 2000 usw. kamen erst sehr viel später. Dein Amiga ist der schönste, der erste, der eigentliche Amiga!! Eine echte Rarität inzwischen - und ein Sammlerstück. Lang möge er leben.

Superbillig & viele Sonderangebote

Tel.: 05 61/28 54 6

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams # Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel



1869 1990 93er Edition 3D Construct, 2.0 A-Train -Construction Set AA - War i.f.skies Abondoned Places 2 Addoms Family Ageny Air Warrior Airbus A 320 Airbus A 320 Amer. Alien Breed SE 92 Apocolypse	67, DV 34, DV 115, DV 72, DV 42, DV 69, DH 62, DV 29, DH 31, DH 73, DH 73, DH 73, DH 75, DH 57, DH
Aquatic Games Arabian Nights Assassin Austerlitz Award Winners B 17 Flying Fortr. B.A.T. 2 Ballistic Dilpoma. Bane of Cosmic Bards Tale Constr. Battle Chess 2 Battle Team -Battleisle Data 2	57 - DH 54 - DV 51 - DH 10 - EV 54 - DH 65 - DH 75 - DV 37 - DV 69 - DV 60 - DH 56 - DH 56 - DH 57 - DH 79 - DV
Bazooka Sue BC Kid Beavers Big Box 2 Birds of Prey Bitmap Brothers 1 Black Crypt	59, DH 59, DH 54, DH 69, DH 53, DH 58, DH
Black Sect Blastar Blues Brothers Body Blows Budokan	* 71 - DH * 48 - DH 27 - DH 51 - DH * 31 - DH
Bund Man Prof 2.0	69 DV

DH Carrier Command DH Castles Data Disk 61, 29, 59, 54, 34, 47, 23, 19, 77, 61, 60, 19, Championshh.Man.93 Chaos Engine DH Check Fock 2 Chuck Y.Aft.2.0 DV DH Civilization Combat Air Patrol Combat Classics DH DH Conflict Europe Conquestador 65, DV DH Contraptions Cool World 40, 66, 60, 59, Creepers Cruise f.a.Corpse 59, DH D-Generation DH Daily Cov.Girl Pok Darkmere 28. 73, DH 36, DH 72, DV 74, DV Das Boot DSA Daughters of Serpe 37 Death Knig.o.Krynn Delivery Agent Deluxe P.4.5 AGA 186. DV 66, 62. 19. 75. 25. 71. Desert Strike DH DV Doglight Double Dragon 3 DH DH Dragon-5 Lair 3 36, DH Dune. Dune 2 55. DV 63, 63, 52, 74, Dungeon M./Choos S Dyna Blaster DH Dynatech Eishockey Manager DV DH 39, Elvira 2 Jaws of C 36,- DH 52,- DV 24,- DH 29,- DH 24,- DH Elvira Arcade Game Elysium Emerald Mine

Emerald Mine 3 Pro

Erben des Throns Euro Soccer Eye of Beholder 1 Eye of Beholder 2 F 117A Nighthawk 25,- DH 68,- DV 79,- DV 79, - DV 66, - DH 27, - DH 35, - DH 83, - DV 71, - DH 47, - DH 60, - DV 32, - DH 9, - DH 39, - EV F 17 Challenge F-19 Stealth Fight Fallen Empire Fantastic Worlds Fed.o.Free Traders Fire And Ice Flashback Flight of Intruder Fly Fighter Formula One GP Galaxy B9 Galaxy Force Gateway I.saf. Fron Global Gladiators 39 EV 19, 67, 54, 51, 62, - DH - DV Gobliins 2 69 DV Goldrunner 2 59, 27, 55, Graham Taylor Socc DH Gravity Force Greatest Comp 66,-DH Gunship 2000 Hannibal Harlequin Hattrick! 29 Heart of China 68. DH DY 79, 55, 77, 50, 56, 27, 67, 79, 60, Hexuma HOL History Line 14-18 Human Race Standal Humans DH Imperium Indiana Jones 3 DV DY Indiana Jones 4 Intern.Open Golf 65, 55, 31, 22, DH Ishar 2 Jack Nicklaus Golf Jaguar XJ 220 John Barnes Soccer John Madden Footb. DH 22, 58, 79, DH Janathan

Kings of Adventure

61,- DH

Legends o.Kyrandia Leisure S. Larry 5 Lemmings Doub.Pack 68, 67, 59, 61, 67, 57, Lemmings 2 Lethal Weapon Locamation Lord of The Rings 62 55 Lords of Time The Lost Viking Lothar MatthNus 65, 60, 51, 53, 30, 67, 66, 74, 22, 51, 62, 39, 65, Lotus 3 Lotus Compil.(1-3) M 1 Tank Platoon Mad News Mad TV Maelstrom Manchester United McDonald Land Megalomania/Samur. Microp Moster Golf Might and Magic 3 62, Mixed Collection Monkey Island 2 More Lemmings Data 25. 49,- DH 78,- DV Morph Nick Faldo Golf Nicki Boom 2 No Second Price 62,- DV 56,- DH 25, One step beyond Onslought 48 22, 48, 25, 61, 19, Overdrive P.P.Hommer Pacifik Island Passing Shot Penthouse Hot Numb 36. 53, 73, Penthouse Deluxe Perfect General 42, 62, 30, 48, PGA Tour Golf Plus -Courses Pinball Dreams 57, Pinball Fantasies Pinball Wizard 34 Pirates! 67 - DV 26 - DH 39 - DH 61 - DH Pools of Darkness

DY

DH

DH

IN SECTION SE

DH DH DH DH

DH

DV

DV

DH

DV

DV

DV DH DH DH

DH

DH

30,- DH

Sleepwalker Slip Stream

Soccer Kid

Space Crusade

Space Legends Space Quest 4

Special Forces Speedball 2

Sports Collection

Space Quest 4 DH

Space Dudes

Space Hulk

Populous 2 Plus DH 61, 31, 35, Powermonger -Data Disk Premier Monager DH 60,32,59,50,18,76,39,27,62,53,55,51,67,19, Premiere Prince of Persia Project Terra DH DH DH DH DH DH DH Ragnarik Railroad Tycoon Rainbow Collection Rampart Raving Mad Reach f.t.skies Red Baron DH Red Zone Robocop 3 Robosports Rocket Ranger Rome AD 92 Rules o Engagement 60, Sabre Team 66 Secret Monkey Isld Sensi Soccer 92/93 69, DV 51, DH 29, DV Shadowlands 65, Shaelin Warriors 53, 76, 78, 35, DH Silent Service 2 Sim City Archit.1 Sim City Archit.2 Sim City Deluxe Sim City Terr.Edit Sim Earth DH 35, 81, 35, 77, 75, 19, DH Sim Life Sindbad+Thr.o.Falc Skychase DH

60,- DH 9,- DH 61,- DH

60,

DHOH

39,- EV 25,- EV 59,- DH

Star Irek Starbyte N.2 Call. Steel Empire Steigenbg. Hatelm. Strategy Master Strategy Master Strip Paker 2 Strip Paker Deluxe 66, 68, 53, 22, 15, Strip Poker Deluxe Sukiya Super Hero 62, Super Tetris Superfrog Syndicate
Tanglewood
Tank Buster
Team Yankee
Tearaway Thomas 68, 26 29 51 49 30 The Kristol The Oath Their Finest Hour 68, 32, Mission Disk 39, 53, 61, 32, Thunderhawk Transarctica Traps n Treasures Triple Action 2 35, 48, Troddlers 50, 48, 19, 50, 39, 39, 29, Trolls Amiga 1200 TV Sports Football UGH! Ultima 5 Ultima 6 USS John Young 2 ng Fields 62,60,67,60 Walker War in the Gulf Waxwarks Ween Wholes Voyage Wholes Voy. A 1200 Willy Beamish DV 65, 63, 27, 62, 25, 52, 33, DH DH DH DH Commander Wolfpack Worlds of Legend WWF Wrestling

WWF Wreatling 2

Yol Joel

62, 54.- DH 61,- DH

69,- DV 66,- DV Leander Legend of Valour Versandkosten: Vorkasse (Scheck) DM 6,- - Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr) ab 250,- DM frei - Ausland nur Vorkasse + DM 20,- - Express zusätzlich DM 8,- - Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag Erläwterung: * Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar — Vorbestellung möglich * ** Solange der Vorrat reicht - DH = Deutsche Anleitung/Handbuch - DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch) - EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Populous

Populous 2 -Data Disk

Popul.+Promis.Land

39

DH

66,- DH 29,- DH 79,- DV



Bubba 'n' Stix



Wer die AMIGA Games abonniert, bekommt Monat für Monat eine Coverdisk, und das zum Preis von DM 79 jährlich. Dieser Ausgabe haben wir das Bubba `n´ Stix von Core Design beigelegt.

Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk df0:. Nun kannst Du Deinen Amiga wieder einschalten. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

Das Spiel

Bei Bubba `n´ Stix handelt es sich um ein spielbares Demo des neuesten Jump & Runs von Core Design. Gespielt wird das ganze per Joystick. Ansonsten erklärt sich das Spiel eigentlich von selbst.

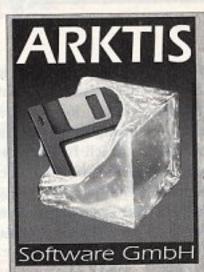
Wichtiger Hinweis

Die Coverdisk ist nur soweit bespielt, wie Daten auf der Diskette vorhanden sind. Leere Tracks werden nicht kopiert und

sind somit auch nicht formatiert. Folglich treten beim Testen der Coverdisk auf leeren, unformatierten Spuren Fehler auf, die jedoch keinen Einfluß auf die Funktionsfähigkeit des Programmes haben. Es können auch keine weiteren Daten mehr auf die Diskette gespeichert werden; dies würde zu Fehlermeldungen führen.

Diskette defekt?

Sollte Deine Diskette nicht funktionieren, so fülle untenstehenden Coupon aus und sende ihn an nachfolgende Adresse. Schicke auf keinen Fall die Diskette mit. Dadurch ersparst Du uns eine Menge Arbeit. Wir werden Dir schnellstmöglich eine neue Diskette zusenden. Schicke die Antwort auf keinen Fall an die Redaktionsadresse. Dort wird keine Reklamation bearbeitet. (hi)



Eiskalt!

ARKTIS-Software GmbH Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl Telefon 02547/1283 - FAX 1353

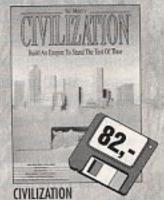
JURASSIC PARK

deutsch

65,-

٨	I	G	A

1869 (dt.)	DM	72,-
Airbus A320/USA (dt.)	DM	93,-
A-Train (dt.)	DM	86,-
A-Train Const. Set (dt.)	DM	43,-
Ballistic Diplomacy (dt.)	DM	49,-
Bundesliga Man. 2.0 (dt.)	DM	72,-
Burntime (dt.)	DM	72,-
Civilization (dt.)	DM	82,-
Delivery Agent (dt.)	DM	49,-
Der Patrizier (dt.)	DM	72,-
Disposal Hero (dt.)	auf A	nfrage
Dune (dt.)	DM	57,-
Dune II (dt.)	DM	57,-
Eishockey Manager (dt.)	DM	79,-
Eye of the Beholder II (dt.)	DM	86,-
Flashback (dt.)	DM	65,-
Global Gladiators (dt.)	DM	50,
Gunship 2000 (dt.)	DM	72,-
Goal! (dt.)	DM	65,-
Historyline 1914-1918 (dt.)	DM	86,-
Indiana Jones IV (dt.)	DM	86,-
Ishar 2 (dt.)	DM	57,-
Jonathan (dt.)	DM	86,-
Jurassic Park (dt.)	DM	65,-
Legend of Kyrandia (dt.		79,-
Lemmings II (dt.)	DM	65,-
Lionheart (dt.)	DM	57,-
The state of the s	DM	72,-
Napoleonics (dt.) MauMau / Rommé (dt.)		49,-
	DM	86,-
Monkey Island II (dt.)	DM	50,-
Morph (dt.)	DM	50,-
Pinball Dreams (dt.) Pinball Fantasies (dt.)	DM	57,-
		57,-
Reach for the Skies (dt.)	DM	49,-
SKAT deluxe(dt.)	DM	50,-
Sensible Soccer (dt.)	DM	65,-
Syndicate (dt.)	DM	72,-
The Lost Vikings (dt.)	DM	
Transarctica (dt.)	DM	P. LANSON MANAGEMENT
Traps'n'Treasures (dt.)	DM	
War in the Gulf (dt.)		STATE OF THE PARTY.
Wing Commander (dt.)	DM	
Wolfen (dt.)	DM	NOOF THE
Yo!Joe! (dt.) Sollte gerade ein Programm was Sie si	A STATE OF STREET	CONTRACT VIDE THAT
Liste stehen fragen Sie uns. Wir habe	en (tast)	immer alle
Programme für AMIGA und PC auf L	agernat	urlich zum











eiskalten ARKTIS Preis. Wenn erhältlich immer dt. Version! (dt. = DEUTSCHE VERSION)

Hotline: 02547-1283

PLZ, Wohnort: _

Fehlerbeschreibung: ___

Stefan Ludwig

Im Jockenlehen 14 D-75180 Pforzheim Telefon 07 23 1 76 54 57 Telefax 07 23 1 76 54 58



Eine Idde findet immer mehr Anhänger -> RECYCLNG

Alle sprechen vom Umweltschutz und der Abfallvermeidung. Wir sprechen nicht nur davon, sondern wir unternehmen etwas. Durch ausgefeilte Technik und Zusammenarbeit mit einem Recycling-Spezialisten werden im AMIGA-Bereich aus alten Bauteilen neue, vollfunktionsfähige Produkte hergestellt.

Wie funktioniert dieses System??

Die gebrauchten Platinen werden in sämtliche Einzelteile zerlegt und nach Überprüfung auf eine neue Platine gesetzt. Dadurch wird eine enorme Menge Abfall vermieden. So leicht geht das.

Unterstützen Sie die Idee des funktionierenden Recyclings durch den Kauf einer "gebrauchten" Speichererweiterung. Sie profitieren hiervon und die Müllberge werden es Ihnen danken.

Doch nun genug der Vorrede, hier unsere Angebotspalette an echten Recycling-Produkten:

AMIGA 500

512 KB Speichererweiterung	INTERN ohne	Uhr	DM	49,
512 KB Speichererweiterung	INTERN mit	Uhr	DM	59,-
2,0 MB * Speichererweiterung	INTERN mit	Uhr abschaltbar	DM 1	99,-
4,0 MB * Speichererweiterung	INTERN mit	Uhr abschaltbar	DM 3	69,-

AMIGA 500 PLUS

1,0 MB Speichererweiterung	INTERN ohne Uhr	DM 99,-
----------------------------	-----------------	---------

Haben Sie bereits eine 512 KB Speichererweiterung in Ihrem AMIGA 500??? Auch hier haben wir die Lösung wie Sie diese noch einsetzen können und trotzdem mehr Speicher erreichen: Nehmen Sie doch einfach unsere

1,5 MB * Speichererweiterung INTERN ohne Uhr

DM 159,-

Diese Karte wird einfach zwischen dem Erweiterungssteckplatz und der vorhandenen 512 KB Speichererweiterung gesteckt. Nun noch den GARY-Chip umstecken und schon stehen bis zu 2,5 MB Speicher zur Verfügung.

Sie sind der Meinung, der AMIGA ist zwar ein gues Gerät, aber ein PC ist auch nicht zu verachten??

Wir führen für den PC-Einsteiger eine Super-Maschine zu einem unglaublichen Preis:

ASI 486 SX-20 MHz incl. 4,0 MB RAM; 14" VGA-Color-Monitor strahlungsarm; ca. 170 MB Festplatte; 3½" Diskettenlaufwerk 1,44MB; 102 Tasten Tastatur DEUTSCH; 1024 KB VGA-Grafik-Karte; 2 Tasten Maus; MS-DOS 5.0 DEUTSCH und komplett deutschen Handbüchern. Das ganze Gerät ist im platzsparenden Tischgehäuse untergebracht.

DM 2.299,—
Dieses Gerät besitzt eine allgemeine FFZ-Nr. und entspricht somit höchsten Qualitäts-Ansprüchen.

* GARY-Chip muß umbegaut werden um Speichererweiterung nutzen zu können.

Der Versand erfolgt im Inland nur gegen Nachnahme zuzüglich Versandkostenanteil.

Versand ins Ausland nur gegen Vorkasse. Betrag durch 1,15 teilen und DM 50,-- hinzuechnen. Änderungen im Rahmen des technischen Fortschrittes behalten wir uns vor.

Alle Preise beinhalten die gesetzliche Mehrwertsteuer. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen welche wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Alle genannten Namen sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber und werden anerkannt.

Sharp-Cassetten-Abspieler

mit automatischer Bandendabschaltung, BassBooster, LED-Batterie-Betriebsanzeige, externem Gleichspannungsanschluß, abnehmbarer Gürtelklammer, leichtem, extrem leistungsfähigem Stereo-Kopfhörer.



LCD - Armbanduhr Stunden- und Minutenanzeige, auf

Prämie 5

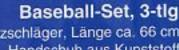
Knopfdruck auch Sekundenanzeige und Datum, wassergeschützt, Kunststoffgehäuse und -armband, Quarzwerk.

Prämie 2

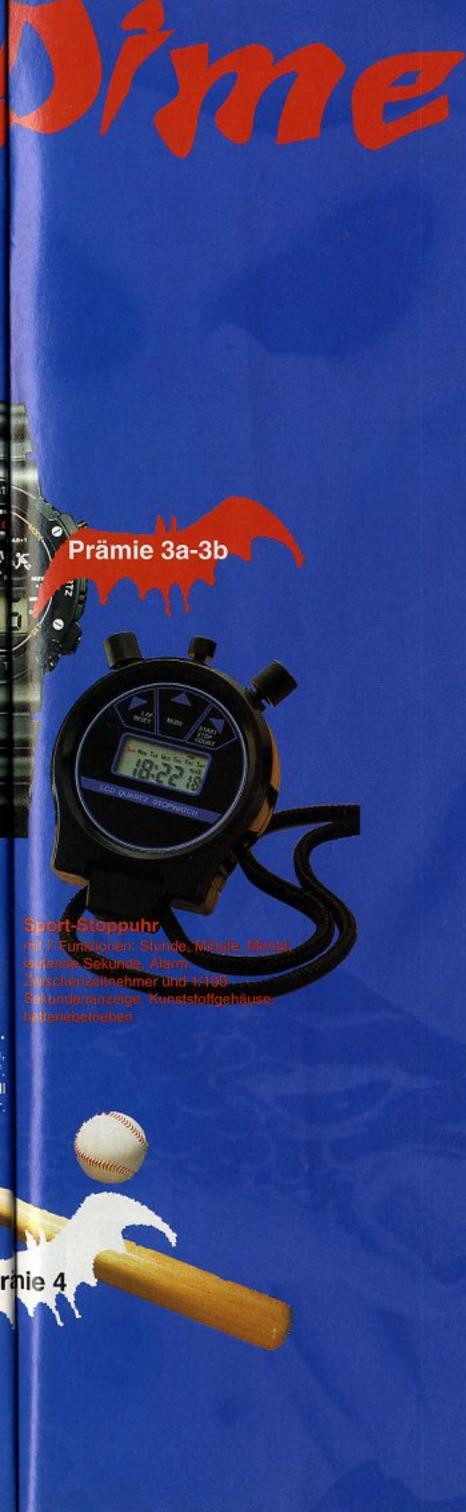
Prämie 6

Datenbank

mit gummierter Tastatur, Uhr- und Datumsanzeige, Telefonnummernspeicher, 10-stelliger Rechner mit 4 Grundrechnungsarten und Speicherfunktion. Inklusive Batterien und Kunststoffhülle. Maße: ca. 6 x 10 x 1 cm.



mit Holzschläger, Länge ca. 66 cm Handschuh aus Kunststoff Länge ca. 26 cm und Ba can 7 cm Durchmesser



Ist keine Illusion!

12 x AMIGA GAMES mit Coverdisk oder 12 x AMIGA GAMES mit mehreren Disketten zur Auswahl 7 und dazu jeweils eine KOSTENLOSE Superprämie

Deiner Wahl! ') Magazin ohne Diskette,
Disketten zum Bestellen à DM 2,-.

Du mußt nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Oder Bestellung einfach faxen an:

Oder - noch schneller - einfach anrufen und Abo bestellen unter:

0 91 22 - 60 61

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH&Co.KG, Aboservice,

ABO-BESTELLUNG

Ja, ich will das AMIGA GAMES Abo für min. 1 Jahr -

- mit Coverdisk für DM 79,-/Jahr
- (Ausland: DM 103,-) mit mehreren Disketten zur Auswahl für DM 69,-/ Jahr (Ausland: DM 93,-)

dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS(nur eine möglich!):

- ☐ Streetbasketball 248 483 □ Baseball-Set 014 634
- □ Design-Taschenrechner 218 618 □ Datenbank 234 217
- Armbanduhr+Stoppuhr 015 877/005 430

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

Strasse, Hausnummer

Name, Vorname

 Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten(Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18. Lebensiahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH&Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mittellt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen): Bequem durch Bankeinzug

Konto.-Nr.:

BLZ:

Wohnort

□ gegen Rechnung



Kampf um Troja

Dieses Rollenspiel führt den Spieler in die griechische Sagenwelt. Hier übernimmt er die Aufgaben des antiken Helden Odysseus und drei seiner treuen Gefolgsleute.

Die Geschichte

Der Kampf um Troja dauert nun schon 10 Jahre. In dieser Zeit war für die Griechen kein nennenswerter Erfolg bei der Eroberung der Stadt zu verzeichnen. Im Laufe dieser Zeit alterten natürlich alle Kämpfer und die griechischen Krieger wurden langsam müde des stetigen Kampfes. So wundert es nicht, daß sich der Held mit Freunden in eine Taverne zurückzieht, um Trost im Wein zu finden. Als sie die letzten Gäste sind, vertraut sich ihnen der Wirt an. Unter seinem Haus befinde sich ein Verließ, das zu einer verlorenen Stadt führt, welche von den Göttern verflucht sei. Es gebe auch noch ein

Orakel. Bei dem Wort Orakel wird Odysseus hellhörig. Bis jetzt konnte kein Orakel helfen. Troja zu stürmen. Könnte dieses das Unmögliche möglich machen?

Das Spiel

Trotz der zahlreichen Warnungen des Wirts macht sich Odysseus mit seinen drei Gefolgsleuten auf. Es gilt, verschiedene Gegenstände mitzunehmen und den Schlüssel zum Eingang in das Verließ zu fin-

Odysseus Wahle Fertigkeit gner mustern erne deuten uls beruhigen Arten lesen Artieden eidung flicken

den. Anschließend geht es weiter in einen verwunschenen Palast und von dort durch eine Höhle zum Orakelwächter, der einem vage den Weg zum eigentlichen Orakel verrät. Dieser Pfad führt durch ein Labyrinth mit vielen Fallen. Vorsicht ist geboten. Die Odysseus, Mensch Wähle aus diesen Bildvorschlägen aus..

'Zyklop' 'Zentaur' Sirem'

'Machtigall' Erynnie

Hirte' Lastrygone' Menech 'Schnetterling'

'See adler 'Daumling' 'Titan'

meiste Zeit verbringt der Spieler natürlich damit, die Umgebung zu erkunden. Verschiedene gefun-Gegenstände dene können sich später als nützlich erweisen

und sollten mitgenommen werden. Manche wichtige Objekte sind in Truhen verborgen, die entweder durch Schlüssel oder durch Magie geöffnet werden können. Beim Öffnen einer Truhe kann es schon mal passieren, daß sich ein Gefolgsmann vergiftet. Dann hilft nur ein schneller Zauber, der Heilung verspricht. Sind die Krieger

zu müde, so hilft nur noch eine Portion Schlaf. Jedes Mitglied der kleinen Truppe verfügt über verschiedene Eigenschaften und Fähigkeiten. Aus diesen Angaben ergeben sich die verschiedenen Eigenschaften. wie Reaktion, Cha-Beweglichkeit. Geschwindig-Ausdauer, Stärke und Kälteresistenz. Durch die Auswahl des Berufs und des werden spezielle Fähigkeiten bestimmt. Nicht alle Berufe lassen sich mit allen Rassen kombinieren. Sind diese Angaben gemacht, folgt die Frage nach dem Glauben. Er gibt die spirituelle Ausrichtung des Charakters wieder und macht ihn resistent gegen gewisse Zauberkräfte, jedoch für andere Zau-

> Early Titan, Halbgott Gesundheit: 65 Magie: 13 Moral: 10 Stärke: 54 Intelligenz: 18

Ausdauer: 12 Geschw: 14 Charisma: 11 Gewandt: 10 Reaktion: 16 Kälteempf: 25 Glauben: Blut

Für Adventurefreunde ist dieses Spiel sicherlich recht unterhaltsam.



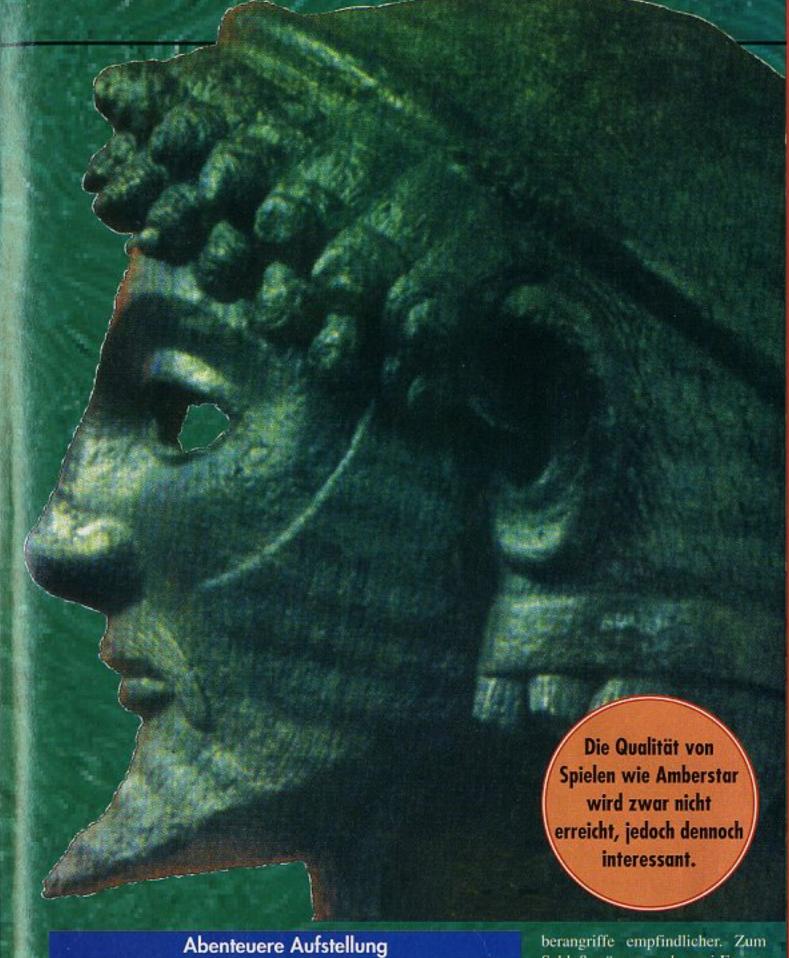


comment

Ich persönlich war etwas enttäuscht von dem Spiel. Nicht etwa, weil es sehr schlecht ist, sondern weil die Ankündigungen auf der Verpackung nach meinem Ermessen einiges mehr versprachen als das Spiel

dann halten konnte. Da wird von hervorragenden digitalen Soundeffekten, animierter 3D-Grafik und einem unwahrscheinlich komplexen Abenteuer geschrieben, das dieses Programm zu einem spannenden geschichtlichen Erlebnis werden läßt. Die hervorragenden digitalen Soundeffekte beschränken sich, wie bereits erwähnt, auf ein digitales Ständchen zu Beginn des Charaktereditors. Etwas mehr Sound wäre wünschenswert gewesen. Eine animierte 3D-Grafik konnte ich nicht entdecken. Vielleicht ist damit die Sicht auf das Spielfeld mit Wänden und anderen Gegenständen im 3D-Outfit gemeint. Mit Animation ist wahrscheinlich die ruckhafte Bewegung der Spielfigur umschrieben worden. Schade, eine nicht ganz so vollmundige Propaganda hätte wohl die Erwartungshaltung nicht so hoch geschraubt und dadurch eine Ernüchterung vermieden. Angenehm war die komplexe Wahl der Eigenschaften und der verschiedenen Zauberformeln. Wolfgang

risma, Intelligenz. Hobbies





Amberstar

Und wieder einmal muß unser Oldie für einen Vergleich herhalten, und wieder einmal (was für eine Überraschung!) geht er als ganz klarer Sieger hervor.

Grafik

Gameplay 🔠

Gesamt #



Ishar 2

Derzeit stellt Ishar 2 wohl das beste Rollenspiel für den Amiga dar. Tolle Grafiken, gut gemachter Sound und komplexes Gameplay können überzeugen.

Grafik

Gameplay 🔠 Gesamt 🔠



Legends Of Valour

Was Oase mit 3D-Darstellung meinte, kann man bei U.S. Golds letztem Rollenspiel bewundern. Wer eine Turbokarte besitzt, kommt an diesem Spiel nicht vor-

Grafik 🕕 Gameplay 📵

Gesamt (

Schluß müssen noch zwei Fragen beantwortet werden, auf die es keine exakte Antwort gibt. So lautet manche Frage etwa so: ist der Tod endgültig oder ist Angriff die beste Verteidigung? Anhand der Antworten wird die Wesensart des Antworters ermittelt und der Charakter leicht verändert. Wie bereits erwähnt, kann durch Zauberei ein Kämpfer mehr oder weniger angegriffen werden. Doch dies ist nicht die einzige Möglichkeit, Zauberei einzusetzen. Jeder Zauberspruch kann in seiner Stärke und seiner Zielgruppe variiert werden. Jeder Kämpfer besitzt eine gewisse Menge an Mana. Wird ein Zauber aktiviert, so wird Mana verbraucht, das sich anschließend wieder langsam regeneriert. Je stärker ein Zauber ist, um so mehr Mana wird verbraucht.

(wd)

DIE ODYSSEE

Hersteller:

Wolf Software & Design

Muster von:

Hersteller

Genre:

Rollenspiel

Preis:

ca. DM 59,-

Erhältlich: seit Juli

Anzahl der Spieler:

Anzahl Disketten:

2 Spieler simultan:

Nein

Nein

Nein

Nein

Ja

1 MByte benötigt:

2.Drive empfohlen:

Festplatte empfohlen:

Englisch benötigt:

Unterstützt:

Festplatte

Steverung über:

Maus, Tastatur

Besonderheiten:

deutsche Bildschirmtexte

komplexe Eigenschaf-ten der Figuren, vielseitige magische Sprüche

kein Sound, mangeln-de Atmosphäre

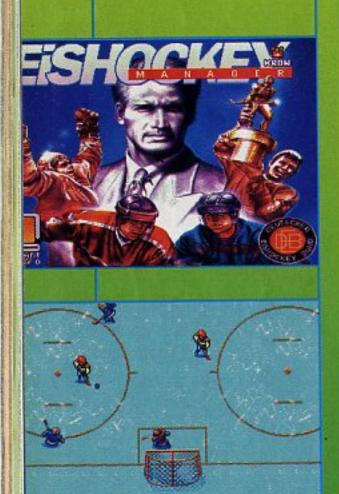
GAMEPLAY **GRAFIK** SOUND MOTIVATION 65%

AMIGA GAMES

AMIGA GAMES 10/93 65

Eishockey Manager

Software 2000 bringt mit dem Eishockey Manager sein bislang bestes Manager-Programm auf den Markt. Vom Spielablauf weicht es zwar nicht viel von den Bundesliga-Managern ab, man kann ebenfalls Werbeverträge abschließen. Stadien ausbauen, seine Mannschaft trainieren u.s.w... aber der Spielspaß ist nach wie vor unumstritten groß und die Motivation, seine Mannschaft nach oben zu bringen ist enorm. Verbessert wurden die Grafiken und das gesamte Spielstyling. Der Eishockey Manager ist eine sehr gut gelungene Simulation, was sich auch in den hohen Verkaufszahlen widerspiegelt.



COP TOPS. GAMES IM BLICKPUNKT



Daß die Leute von Max Design nicht nur Ahnung von Wirtschaftssimulationen haben, beweisen sie in dieser Ausgabe der Pop Tops. Sie nehmen vom Jump & Run bis zum Sportspiel alle aktuellen Hits unter die Lupe und zeigen, wie gute Spiele zu machen sind.

MAX DESIGN -DIE GESCHICHTE

1991 gründeten Albert Lasser, Wilfried Reiter und Martin Lasser die Firma Max Design. Ihr erstes Spiel hieß Cash. Es handelte sich dabei um eine ganz solide Handelssimulation, die einige Preise einheimste, aber nicht unbedingt den großen finanziellen Durchbruch einläutete. In dieser Hinsicht erfolgreicher war nun schon das nächste Spiel, das sich Think Cross nannte und von Ascon vertrieben wurde. Zu diesem Zeitpunkt wurde nun das Team der freien Mitarbeiter deutlich vergrößert und prompt landete man mit dem nächsten Produkt auch einen

absoluten Megahit, der sich fast fünfzigtdausend Mal verkaufte. Es handelt sich dabei natürlich um das hervorragende Handelsspiel 1869. In Ruhe gingen sie das nächste Projekt an, das nun die Spiele-Charts von hinten aufrollt. Burntime - das Spiel des Monats dieser Ausgabe - der ausführliche Test ab Seite 18.

War In The Gulf

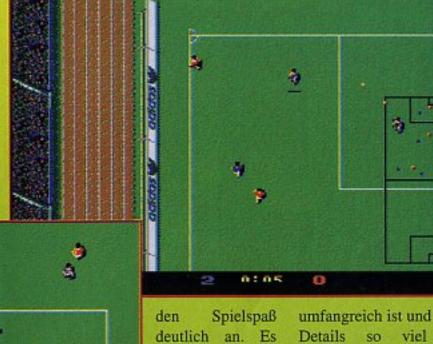
Vielen von uns sind sicher noch die Bilder vom Golfkrieg in lebhafter Erinnerung. Und genau in ein solches, wenn auch fiktives Szenario entführt uns War In The Gulf. Das Grundkonzept ist zwar nicht neu, doch interessant und bietet einiges an Strategie und Action. Leider mangelt es der Panzersimulation an Übersichtlichkeit. Gerade im Kampf geht dadurch viel vom Spiel verloren. Die grafische Präsentation ist auch nicht besonders glücklich geraten. So sehen beispielsweise Hubschrauber aus wie Enten. Es ist schade: War In The Gulf hat zwar gute Ansätze, doch es kommt über die Mittelmäßigkeit nicht bingun.





Goal!

Kick Off ist wohl der Soccer-Klassiker schlechthin. Dino Dini hat nun mit Goal! einen würdigen Nachfolger geschaffen. Es hat sich zwar optisch nicht viel zum Vorgänger geändert, doch die erheblich verbesserte Steuerung und die Fülle von neuen Einstellmöglichkeiten heben

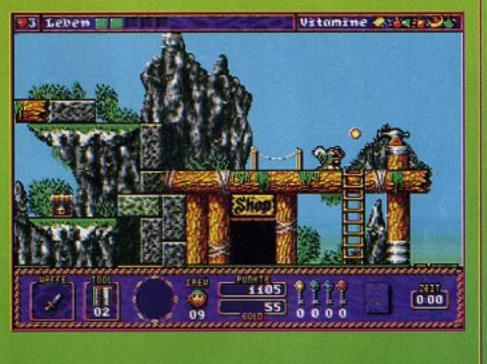


wirklich gibt kaum ein Fußballspiel auf dem Markt, das

umfangreich ist und bei dem auf Details so viel Rücksicht genommen wurde wie bei Goal!. Wirklich toll ist der Turniermodus; er hat schon ein paar Mal die gesamte Firma lahmgelegt!

Traps `n' Treasures

Zum Schluß kommt noch ein Jump & Run unter die Lupe unserer Profiaugen. Mit Traps 'n' Treasures hat Starbyte einmal ein ordentliches Game abgeliefert, das Spaß macht. Die Animationen sind witzig, der Sound nicht schlecht und das Gameplay wirklich okay. Die Hintergrundgrafik ist im Vergleich zu anderen Jump & Runs nicht so spektakulär, aber durchaus liebenswert. Positiv aufgefallen ist auch die präzise Steuerung, der gute Levelaufbau und der angenehme Schwierigkeitsgrad.



Civilization

Sid Meier gilt als einer der besten Spieldesigner und diesen Ruf hat er auch zu Recht. Civilization ist eines der fesselndsten Spiele, die es zur Zeit gibt. Die übersichtliche Menű-Bedienung ist gut gelöst und die Menge an verschiedenen Möglichkeiten bereitet mit Garantie einige schlaflose Nächte vor dem Computer. Leider wurde bei der Amiga-Version ziemlich geschlampt und das Programm enthält etliche bösartige Bugs, die durchaus vermeidbar gewesen wären.



Whale's Voyage

Das SF-Rollenspiel macht auf dem Amiga wirklich eine gute Figur. Die

sorgen für Abwechslung und erhöhen den Spielspaß. Die Grafiken und der Sound sind sehr gut - Whale's Voyage hat alles, was ein gutes Rollenspiel ausmacht. Mausfetischisten werden zwar die Maussteuerung vermissen, sich aber mit der gut gelösten Joysticksteuerung trotzdem schnell zurechtfinden.



GGAFLANDIAN Vol. 2

Die Fire & Ice-Schöpfer werkeln weiter wie verbissen an ihrem neuen Spiel, und blicken dem Programmierer lain weiter nachhaltig über die Schulter und notieren, was er während seiner Arbeit von sich gibt.

Montag, 17. Mai

Heute habe ich die Brücken verbessert, nachdem ich herausgefunden habe, daß die Helikopterschüsse nicht nur die Brücken, sondern auch gleichzeitig den Panzer getroffen haben. Nachdem ich nun den Bereich für die Brückenkollision verändert habe, gibt es nun eine sichere Zeitspanne, bis die Brücke zerstört ist. Ich hatte heute nachmittag einen

ziemlich schönen Infrarot-Effekt, als ich den Scart-Stecker an meinem Monitor verändert hatte. Ich werde versuchen müssen, diesen

Look als Nachtsicht, Hitzesensor oder etwas ähnliches zu benutzen. Den Rest des Tages habe ich Schatten für die Mauern gemalt, was dem Spieler das Gefühl von unterschiedlichen Höhen gibt. Außerdem habe ich einen Schalter gemalt (Dafür brauche ich nun wirklich keinen Grafiker!).

was dem Spieler das Gefühl unterschiedlichen Höhen Außerdem habe ich einen Sch gemalt (Dafür brauche ich wirklich keinen Grafiker!).

Jason Page, der Soundprogrammierer, ist der Stimmungsmacher unter dem Entwicklungsteam. Hier spielt er gerade Rambo, der durch den Dschungel jagt.



Dienstag, 18. Mai

Nachdem ich nun so einen wundervollen Schalter gemalt habe, könnte ich ihn auch verwenden, aber wofür? Nachdem ich einige schnelle Tür-Öffnungsanimationen gemalt habe, beschäftigte ich mich mit dem Schreiben einer Routine für eine Tür, die offen ist, wenn der Schalter aktiviert ist. Erfreut durch den Erfolg mit meiner ersten Tür fing ich an, Routinen für Türen zu schreiben, die sich öffnen, wenn sie beschossen werden, und Gegner, die auftauchen, wenn man einen Schalter überfährt.

Mittwoch, 19. Mai

Ich hatte heute frei, weil ich mein Auto zur Überprüfung der Brem-



ein neuer Geheimraum mit einem Geburtstagsgruß. Das war noch nicht alles, denn als ich

auf den Schalter schoß, der den Gegner auftauchen ließ, wurde ich plötzlich von vier riesigen Geburtstaggrüßen angegrif-

fen. Die

sen in die Werkstatt brachte. Zu meiner Überraschung funktionierte nur eine Bremse! Wer würde ein französisches Auto kaufen?

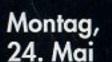
Donnerstag, 20. Mai

Ich habe heute Geburtstag. Ich schaltete meinen Computer ein und spielte ein bißchen Tanky. Irgendjemand hat eine Reihe von Pfeilen auf die Karte gemalt, worauf ich den Panzer diesen Weg entlang fuhr bis ich auf eine große, zerstörbare Mauersektion traf. Nach einer ganzen Menge von Schüssen auf die Mauer erschien

restliche Zeit verbrachte ich mit dem Verbessern einiger Routinen.

Freitag, 21. Mai

Als Eric Matthews von Renegade kürzlich Tanky spielte, hatte er große Probleme mit der Steuerung des Panzers, worauf ich begann, diese noch einmal zu überarbeiten, zunächst bei der Beschleunigung und den Bremsen. Zuerst versuchte ich, die automatische Beschleunigung zu entfernen, die den Tank langsamer macht, wenn der Joystickhebel in der Mitte ist, dann gab ich dem Panzer Gänge, wofür man den Joytsick rauf und runter bewegen muß.



Die nächste Veränderung des Kontrollmodus betrifft die Steuerung. Nachdem

Das Spiel wandelte sich vom Panzerspiel zur Roboterballerei. **Der Grund lag** darin, daß Renegade mit Tanky nicht zufrieden war. Flugs wurden neue Grafiken entworfen, die Jason hier stolz präsentiert.

ich die Skid-Kontrolle und die Skid-Levels verändert hatte, entschloß ich mich zu einem gänzlich anderen Modus, der den Panzer in acht verschiedene Richtungen fahren läßt. (Die Animationen werden dabei je nach Richtung gedreht). Ich habe herausgefunden, daß dieser Modus schwer zu beherrschen ist, weil man weniger schießt, obwohl man nur eine der acht Hauptrichtungen einschlägt.

> Ich habe nun die verschiedenen Kontrollmodi im Programm, die angewählt werden können, wobei ich immer noch die Original-Steue-

rung bevorzuge.

Dienstag, 25. Mai

Heute habe ich die Mauerkollision so verändert, daß der Spieler niemals die völlige Kontrolle über den Panzer verliert, wenn dieser von der Wand wegspringt.

Mittwoch, 26. Mai

Nun habe ich endlich die ganzen Kollisionsroutinen fertig, mit denen ich wirklich sehr zufrieden bin.



Donnerstag, 27. Mai

Wir haben eine ganze Menge an Ideen diskutiert, insbesondere die Möglichkeit, den Blickwinkel von der Vogelperspektive in eine schräge Perspektive zu verwandeln, wie sie auch The Chaos Engine hat.

Nachdem Renegade das Spiel nicht unbedingt zugesagt hat, hatte Steve die Idee, den Panzer zu einem Roboter zu machen. Mir wurde versichert, daß diese Änderungen das Programm kaum beeinflussen werden, aber ich werde auch trotzdem jetzt noch nichts verändern.

Freitag, 28. Mai

Unglaublich! Heute sind fünf 10084ST Commodore Monitore angekommen. Nachdem

Montag, 31. Mai

ich mich von meinem alten Moni-

tor getrennt hatte, den John zu sei-

nem Atari ST hinuntertrug, instal-

lierte ich meinen neuen 1084. Commodore Strikes Again! Wo

fange ich mit dem Auflisten der

Probleme an? Wenn ich Farbbal-

ken für das Timing mache, sieht

man die vom Rand bis über den

ganzen Screen. Verändert man die

horizontale Einstellung des Bild-

schirms, verändern sich auch die

Farben. Scrollt man die Grafik,

wirft der Monitor Wellen. Das

wäre ein ganz netter Effekt, wenn ich ein Unterwasserspiel schrei-

ben würde. Nachdem ich alle neu-

en Monitore ausprobiert hatte,

packte ich sie weg, damit sie wieder zurückgeschickt werden. Nun

sitze ich vor einem kleinen Farb-

fernseher mit TV-Modulator, denn

John will meinen alten Monitor

einfach nicht zurückgeben.

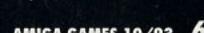
Urlaub! Hurra!

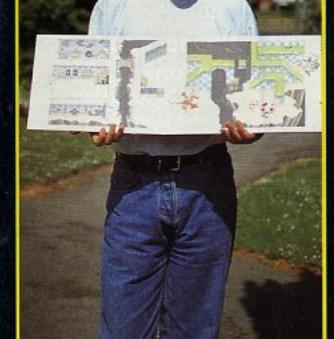
Dienstag, 1. Juni

Ich probierte mit den Grafiken, die Colin gemalt hat, ein paar neue Blickwinkel aus. Die neue Perspektive funktioniert sehr gut, bis auf das Problem, daß ein sich drehender Panzer mit dieser Perspektive schwer zu malen ist, ohne daß er nicht in einen 32x32 Pixel-Block paßt, und die Grafikmöglichkeiten sehr beschränkt sind. Noch einmal kommt Steve mit seinem Roboter, der auf dem Charakter aus seinem alten Spectrum Hit Quazatron basiert.

Mittwoch, 2. Juni

Tanky ist tot! Diesen Mittwoch







Ein praktisches Extra: Sechzehn Schüsse auf einmal feuert der kleine Roboter ab.

verbrachten wir damit, wie wir das Programm vom einem Panzer zu einem Roboter-Spiel machen und möglichst viel vom alten Code weiterverwenden können.

grafiken von Colin für einen Garten-Level, mit großen Steinen und Röhren, die den Roboter sehr klein aussehen lassen, etwa so groß wie

Dienstag, 15. Juni

Da ich jetzt einen neuen Blickwinkel habe, sehen die Mauernkollisionen völlig falsch aus. Nach einer leichten Programmänderung und einer Menge an Mapund Datenveränderungen arbeiten die Kollisionen nun auf 16x16 Pixel-Basis.

Mittwoch, 16. Juni

Heute morgen habe ich wieder mit dem Kontrollmodus herumgespielt (Ich verwende noch immer das Original Tanky-Kontrollsystem mit dem Drehen durch Links/Rechtsbewegung und dem Beschleunigen mit Hebel nach oben oder unten). Graham von Renegade war heute nachmittag hier. Nachdem er fünf Minuten gespielt hatte, bekam er die Konzu lassen, in die er fährt. Das macht die Steuerung noch schöner als sie schon war!

Möglicherweise war dies tatsächlich die letzte Anderung an der Steuerung!

Montag, 21. Juni

Auf die Art, wie ich die Kollisionsabfrage gemacht habe, sieht es manchmal aus, als ob der Roboter höher ist als das andere Objekt. Ich diskutierte dieses Problem mit Andrew, der meinte, ich solle eine Leading-Edge-Routine ausprobieren, an der er einmal gearbeitet hat. Den Rest des Tages verbrachte ich damit, die Routine zu dem zu machen, was sie sein soll!

Dienstag, 22. Juni

Andrew sagt mir, daß in seiner Routine noch immer Bugs sind,

Aufgepaßt, Robi! Die Brücke, auf der du stehst, könnte gleich zerstört werden, und dann macht es "Platsch!" und der Schrotthaufen bekommt wieder einmal Zuwachs. Der alte Spectrum-Hit Quazatron von Graftgold-Chef Steve Turner dient übrigens als Vorbild für dieses Spiel.

Donnerstag, 3. Juni Ich habe neue Grafiken in das Spiel integriert und die Steuerung wieder einmal verändert. Wenn der Roboter schneller wird, hebt er seinen Kopf, und senkt ihn wieder, wenn er langsamer wird.

Freitag, 4. Juni -Freitag, 11. Juni

Ein Woche Urlaub! Hehe!

Montag, 14. Juni

Bei der Rückkehr aus meinem Urlaub fand ich neue Hintergrundeinen Grashalm. Ich machte davon schnell eine Map, um zu sehen, wie der neue Stil wirkt.

trolle des Roboters in den Griff, aber er merkte an, daß eine direktere Kontrolle des Panzers wohl die Spielbarkeit erhöhen würde.

Donnerstag, 17. Juni

Und wieder einmal habe ich die Steuerung überarbeitet. Dieses Mal wird es wohl das letzte Mal sein, denke ich (aber nicht wirklich!). Der Roboter beschleunigt nun exponential in die Richtung, in die man den Joystick drückt, weshalb er sogar eine Kurve machen kann, aber immer noch die alten acht Richtungen verwendet. Ich glaube, das ist die bislang beste Steuerung, und jeder andere, der sie ausprobiert hat, stimmt dem zu.

Freitag, 18. Juni

Heute lautet die Aufgabe, den Roboter in die Richtung schauen

aber er meint, es wäre ein Leichtes für mich, diese zu entfernen.

Mittwoch, 23.Juni

Nun habe ich die Routine durchgecheckt, sie muß nur noch mit meinem Programm arbeiten.

Donnerstag, 24. Juni

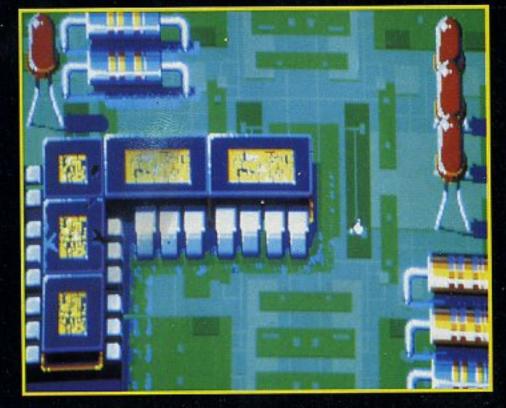
Ich habe mit dieser Kollisionsroutine noch immer Probleme.

Freitag, 25. Juni

Na endlich! Sie funktioniert! Hätte ich sie selber geschrieben, wäre schneller wahrscheinlich gewesen.

Montag, 28. Juni

Heute habe ich die ganzen neuen Kollisionsdaten eingegeben.



Es ist unschwer zu erkennen, daß es sich hierbei um eine Platine handelt! Die eines PCs?





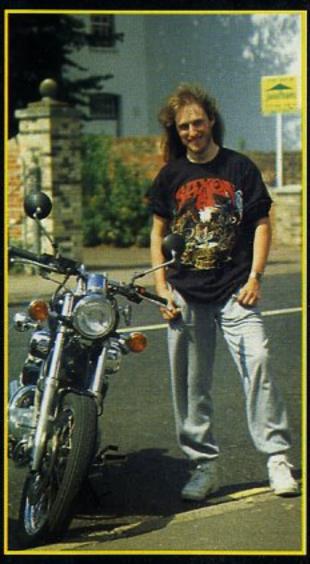
Dann quietscht der Stoßdämpfer! Hier darf Robi die Geländegängigkeit überprüfen und dem Gegner davonflitzen.

Dienstag, 29. Juni

Ich habe die Probleme mit den Robotergrafiken beseitigt, welche die neuen Routinen nicht mochten. Den Nachmittag hatte ich frei, damit ich mich auf das Konzert der ultimativen Gruppe vorbereiten konnte: SAXON.

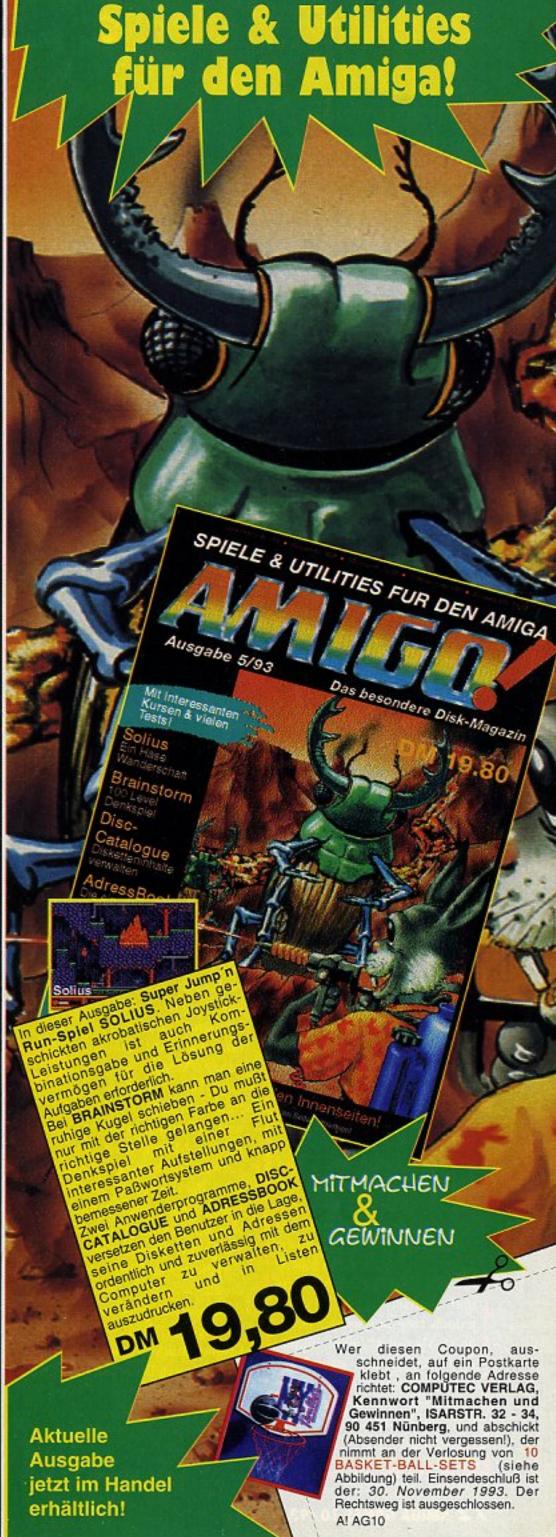
Mittwoch, 30. Juni

Den halben Tag habe ich damit verbracht, mich von der vorherigen Nacht zu erholen! Was für ein Auftritt! Nun ist der erste Gegner integriert. Und das war es auch schon für heute! (Iain/hi)



Lange Haare, schwere Maschine, so präsentiert sich Programmierer lain, der übrigens zu den größten Fans der Heavy Metal-Band Saxon gehört.





Nächsten Monat werde ich wirklich ernsthaft versuchen, auf das eigentliche Spiel zu sprechen zu kommen, okay? Ich weiß, es liest sich mehr wie "Fast das Tagebuch einer Softwarefirma" oder "Oh nein, die besaufen sich schon wieder", aber so ist es nun mal, ob lhr's glaubt oder nicht. Von Martyn Brown

Rico Holmes

(Grafiken und

Feigenplätzchen):

Dieser geschäftige kleine Kerl brütete diesen Monat über Raytrace-Kreaturen. Er leistete dabei wirklich viel, zumal seine Opalvision-Karte ihren Geist aufgegeben hatte - was für die neuen A1200-Grafiken sozusagen gebremstes Wachstum bedeutete. Das Resultat von all dem war, daß sich Rico

Short Report-Monat 3

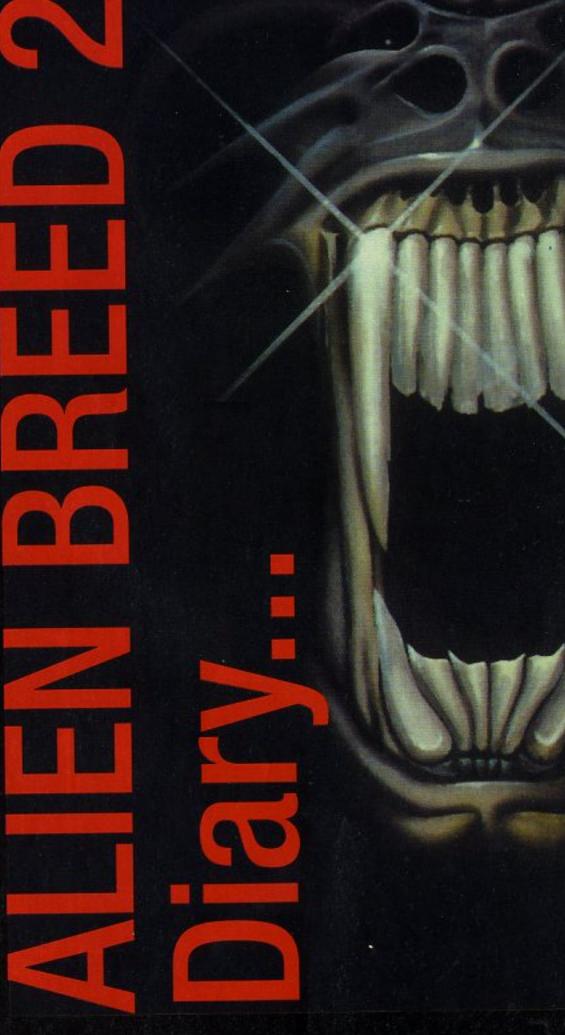
Vektorgrafiken, von denen ich letzten Monat gesprochen habe, sind für eine Weile in den Hintergrund getreten - genau wie ich es erwartet habe. Es ist während Entwicklungsphase immer wieder das gleiche: Wir haben eine Idee, für die wir alle zunächst Feuer und Flamme sind, aber nach ein paar Wochen ist schnell die Luft raus; man kann das ein bißchen mit dem Einschenken eines Getränks vergleichen, das zuerst aufgeregt blubbert und schäumt, sich dann jedoch langsam wieder beruhigt. Aber wir zielen immer noch darauf ab, irgendeine Form von Vektorgrafiken oder zumindest das überarbeitete Computersystem in das Spiel einzubauen

mehr den 32 Farben-Grafiken zuwandte und neue Ideen für Spieldesign verlauf einbrachte. Zur Zeit ist er auf der Suche nach einer 24 Bit-Grafikkarte, die wirklich zu seinem A4000 kompatibel ist. Trotzdem hat er aus den Raytrace-Sachen großen Nutzen gezogen, wie Ihr auf den Bildern sehen könnt. Raytracing verwenden wir für spezielle Objekte und Hintergrundanimationen; im fertigen Programm werden sie ziemlich gut wirken. Außerdem hat Rico mit dem Computersystem rumgespielt neue Waffen entworfen. Die Waffen in Breed 2 werden VIEL besser als die des ersten Teils und zahlreiche bieten verschiedene Möglichkeiten, z.B. kleine Granaten, wärmeempfindliche Geschosse, die Aliens durch Korridore verfolgen, etc. etc.. Rico war auch an den Aliens zugange; wir hoffen, in dieser Ausgabe viele verschiedene Typen zu bekommen - einige werden zurückfeuern. Es wird eine ganze Menge verschiedener Sicherheitseinrichtungen

und Kanonentürme geben. Minen, sich verwandelnde Aliens (Außerirdi- aus, aber bald werden sie ekelhaft sche, die die Form von Alltagsge- werden. genständen wie Schließfächer annehmen können und sich dann vor Euren Augen wieder in Aliens zurückverwandeln), Aliens, die durch Wände kommen, Aliens, die durch den Fußboden kommen, intelligente Aliens, Krabbelgetier, Gaunerdruiden...alles, was man sich vorstellen kann...Diesen Monat gibt's nur einen Alien; wir versuchen, viel Farbe in die 32 Farben-Version zu bringen. Für meinen Geschmack sehen sie noch ein bißchen zu "niedlich"

Andreas Tadic (Map Editor, Project-X und junge Mädchen)

Kein Spaßmonat für Andreas. Das "Frisieren" und Umändern von Project-X für die Budget-Ausgabe bescherte ihm ein paar recht streßgeplagte Wochen. Alten Code zu verändern ist der Alptraum eines jeden Programmierers (so scheint es zumindest) und bei Andreas ist das nicht anders. Aber schließlich war es vollbracht; das Spiel ist genießbarer geworden und nun auch für die nicht ganz so verwegenen Spieler leichter verdaulich. Ich finde es gut, Spiele vor der Wiederveröffentlichung möglichst zu überarbeiten und wir bekommen in dieser Hinsicht auch von allen Seiten positive Resonanz. Jedenfalls ist es jetzt aus und vorbei mit Project-X, das zur Zeit stolz die Budget Charts anführt - vielen Dank! - und dort sogar unser eigenes Alien Breed '92 nach 31 Wochen vom ersten Platz verdrängt hat!





ein, hört Carpenters und schuftet am Spiel.

Allister Brimble

(Schafe, wollige Säuger und andere Geschöpfe)

Trotz der unzähligen Schafswitze spricht Allister immer noch mit uns und betrachtet uns sogar als seine Freunde. Das ist gut so, denn er ist ein prima Kerl...Wie ich das letzte Mal erwähnte, war Allister im Zoo - mit dem DAT-Rekorder fest in seinen kleinen Keyboardkitzelfingern...ich übergebe an Allister, der Euch erläutert, was er genau getrieben hat...

Heut' morgen bin ich aufgestanden und habe gedacht: "Wo zum Teufel krieg' ich bloß richtiges Alien-Geschrei für Breed 2 her?" Natürlich im Zoo...

Für die Schrei-Sounds in der Originalversion von Alien Breed
wurde das Miauen neugeborener
Kätzchen gesamplet, verfremdet
und verändert, bis sie halbwegs
überzeugend klangen. (Allister
erzählte mir, daß er die Kätzchen
ein bißehen drücken mußte, damit
sie lauter schrieen, aber er bat
mich, das nicht zu erwähnen. Die
Leser können jedoch sicher sein,
daß es den Katzen - Colin und
Molly genannt - gutgeht.)

So denk dran, wenn Du das nächste Mal das Geschrei des Alien-Abschaums in der AB Spezialedition losdonnern läßt, daß die Geräusche von kleinen, hilflosen schwarzen Kätzchen kommen.... schäm Dich, Allister!

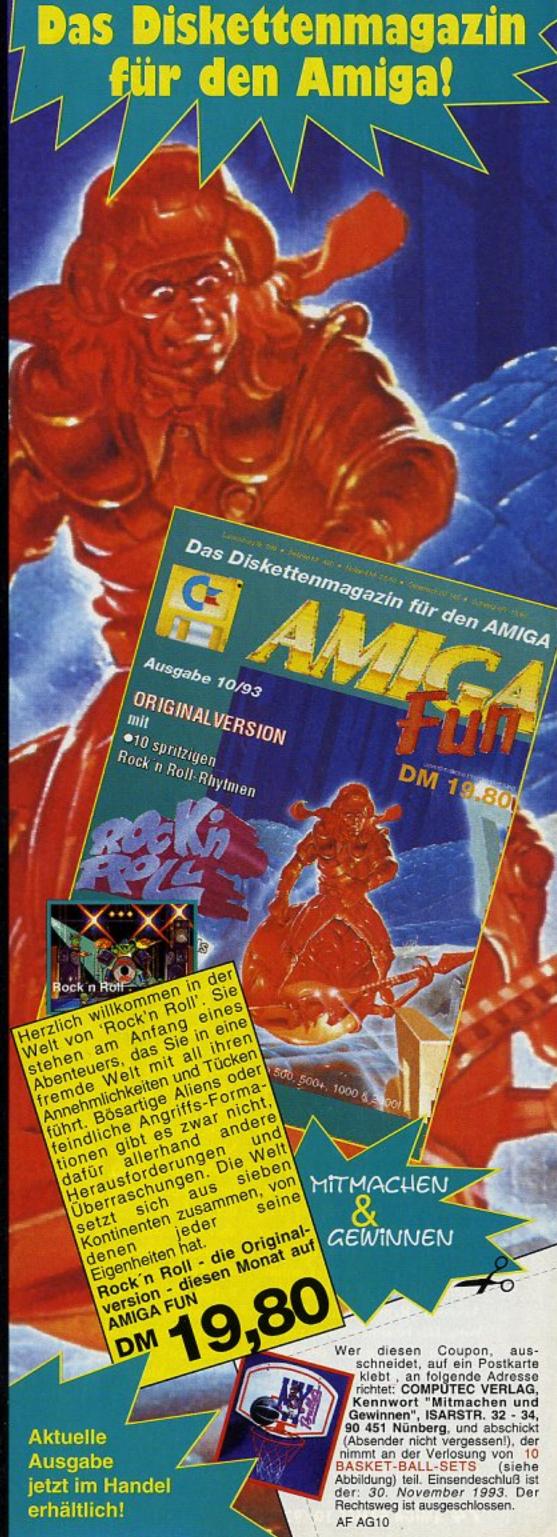
Für Breed 2 wollte ich kraftvolleres und blutrünstigeres Geschrei. Und da Tierlaute anscheinend die besten Resultate erzielen, machte ich mit meinem Casio DAT-Rekorder einen Ausflug in den Zoo von Paignton. Mein erstes Ziel war das Elefantengehege, wo besagte Tiere gerade gefüttert wurden und sich standhaft weigerten, auch nur einen einzigen Laut von sich zu geben. (Vielleicht hättest Du versuchen sollen, die Tierchen ein bißchen zu drücken, Allister! - Martyn). Das war ein Jammer, denn ich war mir sicher, daß die Sounds in den Aliens-Filmen von Elefanten stammten.

Mein nächster Halt war das Affenhaus, aber ich glaube, ich kam dort zu bald an, den die Kerle schliefen alle. Der Wärter wollte mir keinen Snooker-Cue leihen, mit dem ich sie wachstupsen hätte

Vol. 3

Dann galt es, den Staub vom neuen Map Editor zu blasen und ihn bis Ende dieses Monats für die unvermeidliche Schwerstarbeit am Spiel fertigzustellen.

Andreas arbeitet wieder die Nächte durch; es ist immer wieder das gleiche, wenn das Wetter schön wird...An heißen Sommernachmittagen sieht man ihn in seinem T-top Cabrio IROC Camaro die Hauptstraße von Olofstrom (es gibt nur eine) rauf und runter fahren und nach Hühnchenfleisch Ausschau halten. Nachts sperrt er sich dann in ein bequemes Büro





können; also schliefen sie weiter... Das war kein guter Anfang und der Zoo von Paignton ist nicht gerade das aufregendste Wildgehege des Universums; ich dachte also schon ans Aufgeben, als gerade dieser große Pfau auf mich zukam und mit aller Kraft direkt in mein DAT-Mikrofon blökte. Dies ergab einen brillanten Sound, den ich später mit ins Studio nahm, um was Feines draus zu machen.

Im Studio wurde der Pfauenschrei mit einem AKAI S950 gesamplet; ich benutzte dabei ein Filter, das die hohen Frequenzen unterdrückt. Dann verkürzte ich den Sound mit der Time Stretch-Option des S950 und fügte ein bißchen Hall dazu. Dieser Sound wurde dann simultan in vier verschiedenen Tonhöhen abgespielt und mit dem Audio Engineer für den Amiga gesamplet. Jetzt muß ich das Ganze nur noch mit einem Explosionsgeräusch kombinieren, damit es noch mehr Würze bekommt, und siehe da...ein pfauenmäßiger Alien Breed 2-Soundeffekt ist fertig!

Ich hoffe nur, er ... oder der Tierwärter als sein Manager ... verlangt keine Tantiemen.....

Martyn Brown (äh...was habe ich diesen Monat bloß getan???)

Ein seltsamer Monat für mich, der nur sehr wenig mit AB2 zu tun hatte. Ich habe eine fantastische Woche in Chicago auf der Consumer Electronics Show verbracht (Chicago und die Show waren gleichermaßen faszinierend) und den Rest meiner Zeit an ungefähr zehn anderen Projekten gearbeitet; Body Blows PC, Body Blows A1200, Project-X Budget-Ausgabe, F1 Challenge (jetzt umbenannt in F17 Challenge und stark geliftet, weil uns Fuji und die FIA wegen der Verwendung richtiger Autos etc. auf die Pelle rückten), Body Blows 2, Quak, Cardiax, Alien Breed PC, Overdrive, Assassin Remix und Apache. Wow. Das bedeutete einen vollgestopften Terminplan, der keine Zeit dafür ließ, Dinge mit den anderen so intensiv durchzusprechen wie ich es gerne getan hätte. Aber es sieht so aus, als ob ich Ende Juli, Anfang August mit Allister nach Schweden zu einer

gewaltigen Brainstorming-Session fliegen würde.

Wir haben auch die letzten Kleiunserer Konsolennigkeiten Zusammenarbeit mit Team 17 geregelt; auch in dieser Richtung werden wir Spiele konvertieren und entwickeln, so daß Ihr nächstes Jahr von uns was für SNES/Mega Drive erwarten könnt. Und bevor wieder jemand damit anfängt: Natürlich werden wir weiterhin Sachen für den Amiga herausbringen!!

Ich bekam auch einen Brief von jemandem, der sich darüber beklagt, daß sich im Tagebuch (und im Spiel) so wenig A1200-Intensives findet. Alles, worum ich die Leute bitte ist, auf das fertige Spiel zu warten, bevor sie so ein Urteil fällen. Ich möchte das alles nicht abtun, aber die Leute müssen zur Kenntnis nehmen, daß der A1200 dem Amiga außer einem stark verbesserten Grafikchip und einem schnelleren 32Bit-Prozessor nichts Weltbewegendes voraus hat. Er ist ein bißehen schneller, aber man bewegt auch mehr Daten. Ich habe das Gefühl, die Leute erwarten von der Außergewöhnliches, Maschine aber ich glaube das heißt, die Tugenden der Kiste überzubewerten.

Klar, der A1200 ist eine tolle Maschine und die Spiele werden auf ihm von Design, Gameplay und Feeling her viel besser rüberkommen; verglichen mit dem A500 ist es ein großer Schritt nach vorn, aber der A1200 hat nicht die Hardware, die manche Menschen in ihm vermuten - wir wissen es, wir haben den Einblick! Ich verspreche Euch trotzdem, daß wir dem A1200 soviel wie möglich zu tun geben werden, aber solange die Entwicklung nicht 100%ig läuft (das wird noch eine ganze Weile dauern), können wir aus der Maschine nicht das Beste herausholen. All das hat mit Märkten zu tun und der Tatsache, daß es auf der Welt nur ca. 200.000 A1200, aber ca. 4 Millionen Amigas der alten Generation gibt. Jetzt hör ich auf damit; es geht mir nur fürchterlich auf den Keks, wenn sich jemand aufs Podest stellt und zu meckern anfängt, ohne die Fakten

Ende des Monats werde ich für zwei Wochen nach Poros in Griechenland abzischen, der erste RICHTIGE Urlaub, den ich jemals hatte...ich kann's nicht erwarten!

Team 17 Hauptquartier

Im Hinblick auf AB2 ein weiterer ruhiger Monat im Hauptquartier; immer noch kommen die gleichen Telefonanrufe mit den Fragen nach dem Veröffentlichungstermin und immer noch gehen die gleichen "Gegen Ende des Jahres"-Antworten nach draußen. Die Special Edition von Alien Breed wurde durch unser eigenes Project-X nach 31 zusammenhängenden, glorreichen und rekordbrechenden Wochen von der Spitze der Budget Charts verdrängt.

Wir sandten zwei mögliche Cover-Entwürfe ein, aber wir können sie auf gar keinen Fall verwenden, da sie sich zu stark an eine bestimmte Filmserie anlehnen. Hoffentlich können wir Euch nächsten Monat ein paar Skizzen zeigen.

Die meiste Zeit des Monats ging drauf mit dem Rechtsstreit mit Fuji und der FIA (die die Formula One-Dinger lizenzieren und vermarkten). Sie sagten uns, daß sie einen Haufen Geld von uns wollten, weil unser F1-Spiel angeblich ihr Copyright verletzt und daß wir weder "F" und "1" zusammen noch "Grand" und "Prix" in einem Titel verwenden dürften. Humph. Laßt uns hoffen, daß nicht plötzlich ein paar Aliens landen und sich beschweren, daß wir ihre Sprache verwenden...

Alles ist in den letzten Tagen zum Stillstand gekommen, da die "Wölfe" (unsere Spieletester-Abteilung, genannt "Wölfe" wie in "laß mich dieses Demo den Wölfen vorwerfen, damit sie ihre Pfoten daran laben können") massenweise Kopien von Overdrive zum Testen erhalten haben. Sie legen sich ganz krumm, um sich gegenseitig mit Rekorden zu überbieten - ein gutes Zeichen, es scheint ihnen Spaß zu machen. Jetzt aber weiter mit dem etwas unzusammenhängenden Alien

Breed 2-Tagebuch..

Der Trip nach Chicago

Fliege nach Chicago mit einem Camcorder unter dem Arm und einer handvoll Dollars, zu den funkelnden Lichtern und der windigen Stadt ich lasse Andreas und Rico mit der ernsthaften Arbeit zurück, während ich mir den Bauch vollstopfe und insge-

samt eine gute Zeit habe.

Das erste Problem ergab sich, als ich betrunken war und meine Jacke mit dem Paß in der Kneipe vergaß...glücklicherweise bekam ich sie später zurück, bezahlte meine Ausschweifung aber am nächsten Tag mit einem schrecklichen Kater. Manche Idioten lernen's nie.

Ich verbrachte zwei Tage, an denen ich in Chicago herumwanderte und von der Schönheit seiner absolut ergriffen Architektur war...nein, ich spreche nicht von den Frauen im Baja Beach Club! Ich dachte an Rico und Andreas, die daheim in Schweden für ca. zehn Millisekunden am Game weiterschuften und dann im Hard Café einen kräftigen Schluck von echtem Miller-Faßbier nehmen würden. So ist das Leben.

3. - 5.Juni

Die Consumer Electronics Show, groß mit einem großen "Sch...". schöne Sachen Viele Anschauen und absolut nirgends ein Zeichen von Amiga, ausgenommen den Video Toaster, über den aber eh nur die CU Teckies ein Wort verlieren.

Außer ein paar tollen Fernsehern, unglaublichen Auto-Stereoanlagen und dem unfassbaren "Daytona" Sega-Arcade-Spiel habe ich nichts von größerem Interesse gesehen. Irgendwie glaube ich, daß es keine Spectrum-Version geben wird.

Ich traf Gary Whitta, aber im Großen und Ganzen war es eine gute Ausstellung.

Montag, 7.Juni

Nach meinem Heimflug aus Chicago (mit einem weinenden Auge und einem Loch in meinem Geldbeutel) ging es zurück zur Arbeit. Projekt-X mußte fertiggestellt werden und Andreas war einem Nervenzusammenbruch schaffte es aber doch, darüber hinwegzukommen und das Spiel auf drei Disketten zu quetschen.

Mittwoch, 9.Juni

Ricos Opalvision hat wieder begonnen, verrückt zu spielen. Das bedeutet, daß die 128 Farben-Hintergründe warten müssen, bis eine neue Grafikkarte eintrifft (Dpaint AGA ist ein bißchen langsam und man kann mit ihr nicht



die gleichen Effekte erzielen wie mit einer 24 Bit-Karte). Die Arbeit an der Standardversion hat also keine großen Fortschritte gemacht.

Freitag, 11.Juni

STOP! In Olofstrom ist Jahrmarkt. Also, folgendes ist passiert: Ich rufe Andreas an, frage ihn, wie's so geht und bekomme die Nachricht "Keine Arbeit...in der Stadt ist Jahrmarkt". Ich hoffe, das passiert nicht allzu oft.

Montag, 14.Juni

Rick beginnt, mit Raytracing herumzuspielen; einige der Ergebnisse könnt Ihr auf dem Bild sehen, auch wenn Standbilder dem Effekt nicht gerecht werden. Die meisten der animierten Raytraces werden in den Hintergründen Verwendung finden.

Dienstag, 15.Juni

Ein guter Tag...um 6 Uhr morgens aufgestanden und nach Merthyr Tydfil (Zentrum des bekannten Universums) gefahren, um die Project-X-Masterdisketten abzuliefern. Zwei Stunden habe ich damit verbracht, sie auf Fehlerfreiheit zu überprüfen, dann konnte ich den großen Erfolg verkünden - es war das erste Mal, daß das so schnell ging. Die ganze vierstündige Rückfahrt nach Wakefield habe ich mich darüber gefreut. Dann habe ich Andreas angerufen und hörte seine Freudenschreie über die gute Nachricht. Wir mögen es, wenn etwas gut läuft - obwohl es einem vorkommt, als ob sowas nie der Fall wäre.

Donnerstag, 17.Juni

Project-X wird wieder einmal weltweit als Budget-Programm veröffentlicht und wir erzielen Rekord-Ausfuhrzahlen für ein Budget-Spiel - doppelt so viel, wie wir von der Alien Breed Special Edition losgeschickt haben. Alle Daumen und sonstige Gliedmaßen werden in der Hoffnung gedrückt, daß es ein Erfolg wird. Es ist einer. Hühnchen werden zubereitet, Bier wird getrunken und die Arbeiter kehren fröhlich heim.

Dienstag, 22.Juni

Rico hat hart am Zivil-Level gearbeitet und taucht mit den vorläufigen Designs zu dieser Welt aus seiner Höhle auf. Verglichen mit der Militärzone sieht sie viel weniger technikmäßig und lebensfeindlich aus, aber das ist in Ordnung, zumal hier die Arbeiter der Basis leben sollen. Alle Türen in der Zivil-Zone öffnen sich nach Berührung und die Missionen werden sich darum drehen, Areale für die spätere Nutzung im Spiel zu aktivieren.

Montag, 28.Juni

Rico kreuzt triumphierend mit ein paar Ideen für ein neues Intex-System auf, die auch visuelle Vorstellungen von einigen Waffen beinhalten. Das Hauptdisplay ist zentriert um eine große, sich bewegende Sphäre im Hintergrund und auf dem Monitor bewegt sich eine helle Linie von oben nach unten. Die Wirkung ist großartig, aber auf dem Screenshot sieht alles wieder einmal ziemlich zahm aus. Wir hoffen, in Verbindung mit dem neuen Computersystem Vektorgrafiken verwenden zu können, um damit die Landkarte darzustellen sowie Ausgänge und andere Informationen in Form von Blaupausen und 3D-Modellen zu zeigen.

Mittwoch, 29.Juni

Andreas und Rico beginnen mit der Arbeit an einem neuen Spielabschnitt, der die beiden Hauptcharaktere in den Vordergrund stellt. Sie durchqueren mit einem Panzer die Militärzone und wollen die Mauer niederreißen, um in einen anderen Teil des Komplexes vordringen zu können - Ich hoffe, daß ich Euch nächsten Monat von diesem hübschen Stück ein paar Beispiele zeigen kann. (Übersetzt von Herbert Aichinger)

Vorschau auf Folge 4

Okay, damit ist eine weitere Folge des Alien Breed 2-Tagebuchs beendet. Ich bedanke mich bei Dave, Simon und Matt für ihre Gastfreundschaft und dafür, daß sie wahrscheinlich die gleichen alten scheußlichen Bildchen nochmal verwenden wir versprechen, nächsten Monat ein paar interessante neue zu schicken...

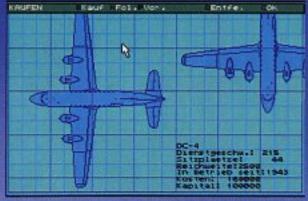








Aktive Piloten werden von Air Bucks etwas enttäuscht.



Unternehmer interessiert eher die Anzahl der Sitzplätze.



Der Blick aus dem Cockpit des Airbus ist immer gleich...

Air Bucks

Um Euch den groben Übergang vom Taschenrechner zum Höhenmesser etwas leichter zu machen, starten wir doch erst mal mit einem Spiel, welches Flugzeugfanatiker und Spekulanten gleichermaßen anzieht. Bei Air Bucks leitet Ihr nämlich die Geschicke einer Fluggesellschaft. Diese Sache ist nicht ganz so einfach, denn nicht nur, daß ein Flugzeug eine ganze Stange Geld kostet, auch müssen erst Landerechte erworben werden und man muß seiner wertvollen Fracht, nämlich den Passagieren, die richtige Ausstattung bieten. So stellt sich bei diesem Spiel der Erfolg nicht so schnell ein. Erst nach einiger Zeit ist es möglich, ein weiteres

Flugzeug beziehungsweise weitere Landerechte zu erwerben. Alles in allem eben ein typisches Wirtschaftsspiel mit allen Optionen, für mehrere Spieler und mit dem Ziel reicher zu werden. Für Leute, die gerne neben dem Flugplatz wohnen, Flugsimulatoren lieben und

trotzdem ab und zu ein paar Milliönchen jonglieren wollen jedoch keine schlechte Wahl. Unter den Wirtschaftsspielen nur Mittelklasse, für Ikarus-Fans aber voll geeignet.

Airbus A 320 -America Edition

Wenn wir schon einmal bei der ernsten Seite des Fluggeschäftes und des Fliegens sind, wollen wir mit Airbus A 320 sogar richtig "professionell" werden. Alle bekannten Flugsimulationen sind selbstverständlich komplex gestaltet und meist auch gut recherchiert, keine kann es aber in dieser Hinsicht mit dem Airbus aufnehmen. Die Packung enthält zwar nur eine Diskette, dafür aber ein Reference und ein Pilot Manual, zwei große Karten, zwei sogenannte ILS Approach Charts und nicht zuletzt ein Poster. Somit verfügt man über eirea 700 Seiten Material. Ein echter Pilot wird vielleicht noch über diesen Umfang lachen, aber jemand, der nur die Diskette in seinen Amiga zu schieben braucht, damit ein Programm läuft, und der somit durch einen benutzerfreundlichen Computer etwas verwöhnt ist, wird dies mit Sicherheit erst erschrecken. Der eigentliche Teil, den man sich zu Gemüte führen sollte, umfaßt fürs erste nur ein Siebtel. Der Rest



...ohne Details und voller eintöniger Flächen. Jedoch ist das Flugverhalten sehr realistisch.

wird

besteht eben aus besagten ILS Charts, mit denen man einen genauen Überblick über die vielen Flughäfen der Nord-Ost- und Westküste der USA erhält: wie fliegt man den Airport an oder von ihm ab, wie ist der Code des Platzes und viele komplizierte Zahlenreihen mehr. Die Dinger sind zwar alle scheinbar perfekt, der Vermerk "Not for real navigation" zeigt aber doch, daß im richtigen Leben noch viel mehr gefordert

Hat man den ersten "Schock" dann überwunden und begibt sich ins Cockpit, erweist sich auch dieses als äußerst komplex. Nachdem man die Motoren eingeschaltet hat, begibt man sich in Richtung Startbahn. Sofort wird klar, daß es sich beim Airbus um keine kleine, leicht zu steuernde Maschine handelt, was weiter bestätigt wird, sobald man in der Luft ist. Airbus A 320 ist ein Programm, das bis ins Detail an die richtige Fliegerei erinnern soll. Alles genau nachempfunden und aufs Feinste programmiert - wenn da nicht eine Kleinigkeit wäre, die in der heutigen Zeit je de n

K ä u f e r erschaudern lassen würde: Die Darstellung der Landschaft läßt doch sehr zu wünschen übrig. Lediglich eintönige Flächen, die immer wieder einmal durch Seen unterbrochen werden,

AMIGA GAMES 10/93 77



können einfach nicht begeistern.
Das wichtigste an diesem Programm soll zwar der Realitätsgrad
sein, das Ganze sollte jedoch in
der heutigen Zeit auch durch gute
Grafik unterstrichen werden.

 Wegen der Komplexität nichts für zwischendurch und auch nur für Fans.

F-15 STRIKE EAGLE II

Da Flugsimulationen auch meist in verschiedenen Epochen der Zeitgeschichte angesetzt sind, wollen wir doch gleich in der Zeit des Airbus bleiben. Allerdings handelt es sich hier um die kämpferische Seite des Fliegens, die ja in circa 95 Prozent der Simulationen Eingang findet. Die F-15 ist nun eines dieser Flugzeuge, die dadurch, daß sie für den Kampfeinsatz gemacht sind und wesentlich kleiner als ein Passagierflugzeug sind, natürlich leichter zu steuern sind. Wenn man sich also zum Beispiel als sogenannter Rookie (Anfänger) nach Libyen begibt, zeigt sich erstmal ein ganz anderes Bild. Zwar wird immer noch, wie bei MicroProse üblich. ein detailliertes Bild des Cockpits dargestellt, jedoch kommt es einem im Vergleich zum vorhergehenden Programm recht karg vor. Im Vordergrund steht hier aber auch der Kampfeinsatz, Es wurde also mehr Wert auf Spielbarkeit und leichte Steuerung gelegt, so daß man hier schon geneigt ist, an Shoot 'em Up-Spiele zu denken. Die Grafik ist auch hier vergleichsweise einfach, was wohl in Anbetracht der Hardwarevoraussetzungen des Amiga (nur im Vergleich zu einigen PC-



Lauter nette Burschen erwarten Dich in F-15 Strike Eagle II.

Versionen) normal ist. Dafür ist sie durchaus fließend, die Sounds zweckmäßig und die unterschiedlichen Ansichten des Flugzeuges tun ihr übriges.

 Unkompliziert und actionreich, dafür schon ein bißchen älter.

RED BARON

Neben MicroProse hat sich auch Dynamix einen guten Namen in der Simulationsbranche gemacht. Ein gutes Beispiel hierfür ist der "Rote Baron", der lockere 70 bis 80 Jahre vor dem Strike Eagle am Himmel gehaust hat. Erste nennenswerte Sache an diesem Spiel ist der bescheidene Vermerk auf der Diskette, daß es sich um einen Flugi in 32 Farben handelt, was ein paar der anderen Programme gleich alt aussehen läßt. Auch die Vielfalt der Missionen (historische, Dogfight usw.) und die

Leichtigkeit, mit der alles angewählt werden kann, zeigen sofort, Dynamix den Thron der Simulationen einnehmen will. Jetzt kommt es "nur" noch darauf an, ob die Flugsequenzen diesen Ansprüchen gerecht werden. Ich probierte dies sofort gegen Manfred von Richthofen (der Rote Baron) im

Kampf Mann gegen Mann und Flugzeug gegen Flugzeug aus. Die Anzeigen im Cockpit werden einem auf jeden Fall nicht zuviel, da es zu dieser Zeit nur wenige, aber dafür die wichtigsten gab. Jede Maschine (hier natürlich nur Mannis) wird sehr genau dargestellt. Im Verlauf des Spieles trifft man übrigens auf 28 verschiedene. Ohne zu übertreiben kommt hier das echte Luftkampf-Feeling auf. Keine Rakete wird völlig "unpersönlich" eingelockt und abgefeuert, nein, echtes Können

ist gefragt. Sturzflüge mit ratterndem, heißlaufendem MG sind da
doch viel interessanter. Noch
dazu, wenn man ab und zu auch
vom Gegner ein paar Löcher in die
eigene Karosserie geballert kriegt.
Einigen wird natürlich die HitechAusstattung ihres Fliegers fehlen,
aber diese ist wirklich nicht nötig,
um ein Programm wie Red Baron
für jeden interessant zu machen.

 Fluggefühl pur, einfache Handhabung und nie endender Spaß - fantastisch.



F-15 Strike Eagle II bietet jedoch auch detaillierte Grafiken.

GUNSHIP 2000

Hoffentlich wird es niemandem übel von den vielen Zeitreisen, die wir machen, denn wir befinden uns nun schon wieder in der heutigen Zeit. Sonst würde es aber auch langweilig, oder? Da man ja nicht nur mit Flügeln fliegen kann, erscheinen auch ab und zu Simulationen eines Hubschraubers auf dem Markt. Die wohl aktuellste und beste ist Gunship 2000, wiederum von den Profis von MicroProse. Ein Hubi ist



Der Rote Baron überzeugt spielerisch nur, wenn man einen schnellen Rechner hat.



Gunship 2000 von MicroProse ist derzeit eindeutig die beste Flugsimulation für den Amiga.

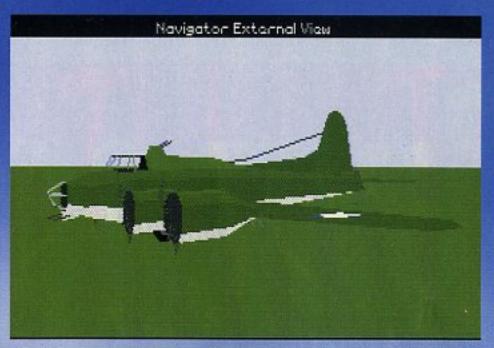


zunächst einmal ein wesentlich interessanteres Flugobjekt als das Flugzeug. Auch wenn er nicht so schnell ist, hat er doch ein paar nicht zu verachtende Eigenschaften. Mit dem Hubschrauber ist es möglich, auf der Stelle zu verharren. Es tun sich also völlig andere Möglichkeiten auf. Hier wird ein Luftkampf nun zur reinen Strategie. Man kann sich hinter Hügeln verstecken, kurz aus seiner Deckung hervorkommen und nach ein paar Schüssen wieder in selbige verschwinden. Diese Elemente sind auch sehr gut verarbeitet worden. Auch hier ist die Umgebung jedoch wieder (hardware-typisch?) karg. Ebenso ist es ungleich schwerer, so einen "Vogel" in die Luft zu bringen. Motoren müssen erst eingeschaltet werden und die Steuerung ist nicht immer leicht. Wer allerdings unbedingt Rotorblätter statt Propeller oder Düsen haben will, der kommt an Gunship 2000 nicht vorbei.

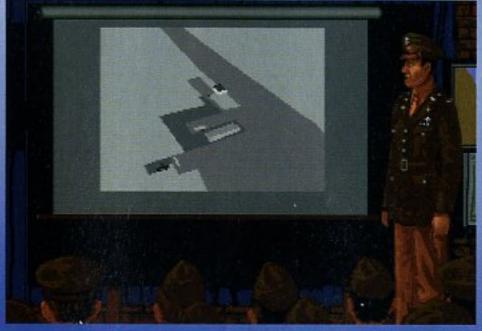
 Die einzige ernstzunehmende Hubschraubersimulation am Markt.

B 17 Flying Fortress

Und wieder zurück in der Zeit. Diesmal aber in den Zweiten Weltkrieg. Die Flugzeuge dieser Zeit waren schon schneller und technisch ausgereifter. Da die "Fliegende Festung" zudem noch ziemlich groß war, muß man sich hier sogar mit einer Mannschaft von zehn Mann herumschlagen. Jede Position, sei es Pilot, der Mann am Bombenschacht oder der Schütze am MG, muß von Euch selbst übernommen werden. Daß bedeutet im einzelnen: jedesmal eine andere Funktion für Euren Joystick. Mal lenken, mal Bomben abwerfen und mal feuern. Die neun Positionen, an denen man sich gerade nicht befindet, werden vom Computer eingenommen. Findet man sich erst irgendwann einmal zurecht, ist diese Aufgabe nicht mehr allzu schwer, sorgt mit Sicherheit aber für Streß, Durcheinander und actionfördernde Panik. Mit anderen Worten gesagt, liegt hier eine äußerst komplexe Simulation vor, was die einzelnen Aufgaben



Die fliegende Festung wird die B17 genannt, nicht zu Unrecht. Sie ist groß, schwer und behäbig.



Aufgepaßt, was der Offizier alles erzählt. Es könnte sein, daß es wichtig ist.

betrifft. Die 25 unterschiedlichen Missionen und die durchaus gute Grafik bringen die Flying Fortress somit auf einen der vorderen Plätze im Simulationsgenre.

 Viel Arbeit im Flugzeug, die manchen sicherlich durcheinanderbringt.

AIR SUPPORT

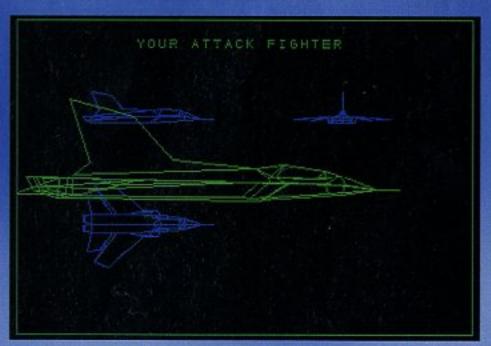
Ob es sich bei Air Support eigentlich um eine Flugsimulation handelt oder um ein Strategiespiel, ist uns nicht so ganz klar geworden. Da es sich jedoch zweifellos ums Fliegen handelt, ist auch dieses Programm von Psygnosis für uns interessant. Hauptaugenmerk ist hier aber auf die Planung der Einsätze gelegt worden. Denn es handelt sich laut dem Storyboard des Programms nur um die Simulation einer Simulation. Verwir-

aber nichts mehr mit den anderen Simulationen angesprochenen gemeinsam. Lediglich ein Rasterfeld als Untergrund und ein Gittermodell eines Flugzeuges werden dargestellt. Der Anspruch, eine Flugsimulation im eigentlichen Sinne zu sein, kann hier wohl nicht gestellt werden. Vielleicht muß man sich aber auch nur richtig in die Story hineindenken, um den Sinn zu erkennen und den Spielspaß zu finden. Das kostet aber mit Sicherheit eine ganze

 Grafisch total hinterher, dafür aber irgendwie etwas anderes.

Epilog

Manchmal ist es schon fast schade, daß in Flugsimulationen nur der kriegerische Aspekt behandelt wird. Wenn man jedoch ehrlich ist, muß man feststellen, daß ein stundenlanger Flug in großer Höhe auch ziemlich langweilig sein kann, wenn nichts passiert. Was liegt also näher, als ein paar andere Flugzeuge den Weg kreuzen zu lassen. Außerdem kann man die Bewegung des eigenen



Air Support bietet zwar ein fliegendes Objekt, gehört aber eher zu den Strategiespielen.

rend? Die Kämpfe werden in der Zukunft angeblich nur noch am Simulator ausgetragen. Diese Simulation wird nun im Spiel simuliert. Witzig, oder? Wie bei Psygnosis üblich, läßt ein fantastisches Intro auf Großes schließen. Die Grafik des Spieles beziehungsweise der Flugsequenz hat

Fliegers erst richtig wahrnehmen, wenn sich etwas bewegt. Das heißt, man braucht andere Objekte und einen bodennahen Flug. Deswegen würde ich Red Baron empfehlen und nur Leuten, die mit dem kämpferischen Aspekt nichts anfangen können, den Airbus ans Herz legen.

EGITES Hay

Tataataaaaa! Es ist soweit! Die AMIGA Games feiert ihr einjähriges Bestehen und genau das wollen wir hier feiern - Commodore spendierte uns einen ganzen Sack voller Preise, die wir an die treuesten Leser verschenken wollen. Zückt Euren Bleistift und legt los!

- (1) Welcher Shop erreichte in der ersten Ausgabe der AMIGA Games die grandiose Wertung von 90 Prozent?
- (a) Korona Soft
- (b) Gamesworld
- (c) Softsale
- (d) TS Datensysteme
- (2) Das Schwarze Auge von Attic wurde zum Megahit, allerdings erst, als man eine 1 MByte-Version herausbrachte. Wieviel MBYte benötigte die erste Version?
- (a) 4 MByte
- (b) 1,5 MByte
- (c) 3 MByte
- (d) 2 MByte
- (3) Das Tagebuch zu Turrican 3 berichtete ausführlich aus der Entwicklung. Wo fand das Schlüsselerlebnis statt, das den

- Anstoß zur Entwicklung eines dritten Teils gab?
- (a) ECTS Show London
- (b) WoC Frankfurt
- (c) CSS Köln
- (d) IFA Berlin
- (4) In der Weihnachtszeit, wo am meisten Spiele erscheinen, stellten wir auf einer Doppelseite immer gleich sieben Spiele vor. Wie nannten wir diese Rubrik?
- (a) Knapp & Kurz
- (b) Knapp + Kurz
- (c) Short Report
- (d) Kurz & Knapp
- (5) Thomas Hertzler, Geschäftführer von Blue Byte, äußerte sich in einem Kurzinterview zur Battle Isle II. Welche Äußerung gab er dabei von sich?
- a) "Ein Amiga-Version

- von Battle Isle II ist für uns unverzichtbar."
- (b) "Battle Isle II wird sogar auf dem Amiga entwickelt."
- (c) "Ein Amiga-Version ist derzeit sehr unwahrscheinlich."
- (d) "Wir warten die Marktentwicklung ab."
- (6) In der Ausgabe 1/93 kürten wir die besten Spiele des Jahres '92. Welches Spiel wurde zum besten Arcade Action-Spiel ernannt?
- (a) Fire & Ice
- (b) BC Kid
- (c) Danger Freak
- (d) Lethal Xcess
- (7) Welcher freie Mitarbeiter der AMIGA Games gehört dem Nürnberger Polo-GT Club an?
- (a) Lutz Mahle

- (b) Wolfgang Dietsch
- (c) Tobias Berger
- (d) Martin Klaus
- (8) Welches deutsche Programmierteam schaffte es als erstes, einen Vertrag bei Ocean zu bekommen?
- (a) Hype Design
- (b) Factor 5
- (c) Kaiko
- (d) NEON
- (9) Ab welcher Ausgabe rutschten die Games Guide- und Leserbrief-Seiten in den Mittelteil, so daß sie gesammelt werden können?
- (a) 7/93
- (b) 8/93
- (c) 6/93
- (d) 5/93
- (10) Welches Computerspiel trägt den Aufkleber



"Bestes Actionspiel aller Zeiten" laut AMIGA Games?

- (a) History Line
- (b) Lionheart
- (c) No Second Prize
- (d) Turrican 3
- (11) Volker Wertich, der Programmierer von Blue Bytes "Die Siedler", konnte sich durch ein anderes Projekt einen guten Namen verschaffen. Wie heißt es?
- (a) Exodus
- (b) Ugh!
- (c) Emerald Mine
- (d) Bad Cat
- (12) Er schied bei der einen Firma als Geschäftsführer aus, ging dann zu UBI Soft und kümmerte sich kurze Zeit um Kaiko. Wie heißt dieser Mann?
- (a) Julian Eggebrecht
- (b) Peter Thierolf
- (c) Jan Jöckel
- (d) Lothar Schmitt
- (13) "Warum müssen die Leute denn andauernd versuchen, Dungeon Master nachzumachen?"

Wer gab diesen Satz in den Pop Tops von sich?

- (a) Karsten Köper
- (b) Thomas Engel
- (c) Thorsten Szameitat
- (d) Oliver Menne
- (14) Seit Bestehen der AMIGA Games gab es bereits eine ganze Menge an Änderungen. Welche Neuerung führten wir als letztes ein?
- (a) Teamwork
- (b) Comment
- (c) Reader's Corner
- (d) Pop Tops
- (15) Graftgold ist bekannt für hervorragende Amiga-Spiele wie Fire & Ice. Wer arbeitet an Uridium 2?
- (a) Steve Turner
- (b) Jason Page
- (c) Andrew Braybrook
- (d) Hans Ippisch
- (16) Wer läßt sich nur sehr ungern fotografieren?
- (a) Katja Memminger
- (b) Steffi Geltenpoth
- (c) Der Chef
- (d) Rainer Rosshirt

Die Preise:

- 1. Preis: 1 AMIGA CD 32
- 2. Preis: 1 AMIGA 600
- 3. Preis: 1 Jahres-Abo AMIGA Games
- 4. Preis: 1 Commodore Jogging-Anzug

5.-10. Preis: Je ein Pin-Set

Bei jeder Frage ist nur eine Antwort richtig. Notiert die angekreuzten Buchstaben auf diesem Coupon und schickt ihn an nachfolgende Adresse.

Computec Verlag Redaktion AMIGA Games Kennwort: Jubiläum Isarstraße 32-34 90451 Nürnberg

Die Lösungskombination:

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Frischer Wind in den Charts! Alte Titel wurden gnadenlos aussortiert!



DENKSPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Gobliins II	1/93	84%	Coktel Vision
2	Bill's Tomato Game	12/92	83%	Psygnosis
3	Ragnarok	3/93	81%	Mirage
4	Troddlers	11/92	79%	Storm
5	Rampart	1/93	77%	Domark
6	Oxyd	3/93	74%	Dongleware
7	Zyconix	12/92	69%	Accolade
8	Ballistic Diplomacy	9/93	68%	Wolf

FLUGSIMULATIONEN

Titel	Test in	Wertung	Hersteller
Gunship 2000	7/93	84%	MicroProse
Combat Air Pilot	12/92	81%	Psygnosis
B-17 Flying Fortress	5/93	73%	MicroProse
Airbus America	9/93	69%	Thalion
	Gunship 2000 Combat Air Pilot B-17 Flying Fortress	Gunship 2000 7/93 Combat Air Pilot 12/92 B-17 Flying Fortress 5/93	Gunship 2000 7/93 84% Combat Air Pilot 12/92 81% B-17 Flying Fortress 5/93 73%

SIMULATIONEN (allgemein)

Titel	Test in	Wertung	Hersteller
Sim Earth	2/93	84%	Maxis
Pinball Fantasies	11/92	84%	21st Century
D-Day	2/93	39%	Loriciel
Spielhölle Pro	10/93	37%	Sunnysoft
	Sim Earth Pinball Fantasies D-Day	Sim Earth 2/93 Pinball Fantasies 11/92 D-Day 2/93	Sim Earth 2/93 84% Pinball Fantasies 11/92 84% D-Day 2/93 39%

JUMP & RUN-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	The Lost Vikings	9/93	92%	Interplay
2	BC Kid	11/92	92%	Factor 5
3	Soccer Kid	10/93	90%	Krisalis
4	Arabian Nights	7/93	84%	Krisalis
5	Chuck Rock 2	6/93	83%	Core Design
6	Superfrog	6/93	82%	Team 17
7	Traps 'n' Treasures	8/93	82%	Starbyte
8	Global Gladiators	8/93	82%	Virgin

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Legend o. Kyrandia	1/93	87%	Virgin
2	Robin Hood	11/92	87%	Sierra On-Line
3	Curse Of Enchantia	2/93	86%	Core Design
4	Indiana Jones IV	2/93	85%	Lucas Arts
5	Das Schwarze Auge	1/93	84%	Attic
6	Abandoned Places 2	2 5/93	83%	Ice
7	Flies-Attack On Eart	h 4/93	81%	Rainbow Arts
8	Shadoworlds	1/93	81%	Krisalis
9	KGB	2/93	81%	Virgin
10	Jonathan	4/93	80%	Software 2000

ARCADE-ACTION

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Lionheart	2/93	94%	Thalion
2	Syndicate	8/93	92%	Bullfrog
3	The Chaos Engine	3/93	91%	Renegade
4	Blastar	10/93	85%	Core Design
5	Desert Strike	5/93	83%	Electronic Arts
6	Assassin	12/92	82%	Team 17
7	Beavers	7/93	78%	Grand Slam
8	Flashback	6/93	78%	U.S.Gold
9	Creatures	4/93	78%	Thalamus
10	Street Fighter II	3/93	75%	U.S.Gold





1869 verabschiedet sich aus den Charts und Burntime steigt ein - tolles Timing von Max Design!



Der Torminator muß sich leider mit einer Mittelfeldposition in den Charts zufriedengeben.



Wer dachte, man kann keine neuen Jump & Runs erfinden, muß einmal Soccer Kid spielen!



Die Core Design-Spiele in den Charts werden immer mehr. Nun plaziert sich auch noch Blastar!

SPORT-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Goal!	7/93	84%	Virgin
2	A. MacLean's Pool	2/93	83%	Virgin
3	Aquatic Games	11/92	81%	Millennium
4	TV Sports Baseball	2/93	78%	Mindscape
5	TV Sports Boxing	2/93	74%	Mindscape
6	Lothar Matthäus	10/93	71%	Bomico
- 7	Tom Landry Footba	II 8/93	71%	Merit
8	WWF Eur. Rampage	2/93	69%	Ocean
9	Liverpool	12/92	65%	Grand Slam
10	Super Sports Challenge	9/93	62%	Microids

WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Eishockey Manage	r 6/93	84%	Software 2000
2	Dynatech	11/92	77%	Magic Bytes
3	Centerbase	11/92	76%	Softgold
4	Premier Manager	4/93	75%	Gremlin
5	Delivery Agent	10/93	70%	Oase

RENNSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	No Second Prize	12/92	88%	Thalion
2	Lotus 3	11/92	74%	Gremlin
3	Road Rash	12/92	74%	Electronic Arts
4	Nigel Mansell	1/93	69%	Gremlin

STRATEGIE-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Lemmings 2	4/93	93%	Psygnosis
2	Historyline	1/93	89%	Blue Byte
3	Dune II	6/93	88%	Virgin
4	Burntime	10/93	88%	Max Design
5	A-Train	6/93	82%	Maxis
6	The Humans	1/93	82%	Mirage
7	Subtrade	5/93	81%	Century
8	Ancient Art Of War	7/93	78%	MicroProse
9	War In The Gulf	8/93	78%	Empire
10	Hannibal	9/93	78%	Starbyte



Software für wenig Geld

Eigentlich wollte ich auf diesen Seiten einmal eine andere Serie als immer die Spielekiste testen. Aber Willi schickt aus Berlin immer neue Disketten, auf denen eigentlich immer brauchbare Spiele zu finden sind. Ein weiterer Nachteil ist, daß die Spiele auf allen Amiga-Modellen lauffähig sind.

allen Amiga-Modellen lauffähig sind.
Ich finde einfach nichts zum Kritisieren - das wird ja fast schon langweilig! So wie es aussieht, werdet Ihr auf diesen Seiten noch öfter das Wort "Spielekiste" lesen müssen. Ein besonderes Lob verdient hier auch die Reihe "Kid 's Fun", in der in losen Abständen Spiele für die Jüngsten herauskommen. Aber da ich annehme, daß meine Vorwörter hier eigentlich keinen interessieren, komme ich zur Sache.



SPIELEKISTE Extra Nr. 5

Auf dieser Diskette findet Ihr ausschließlich Tips, Hilfen, Freezer-Adressen, Code-Listen und komplette Lösungen zu Spielen. Jeder hat so seine Probleme mit dem einen oder anderen Spiel. Hier kann diese Disk vor grauen Haaren und Wutanfällen bewahren. Die ausgezeichnete Musik und die ohrwurmige Hintergrundmusik erwähne ich eigentlich nur, um die Seite zu füllen.

Lobenswert ist auch eine Liste der Spiele, die garantiert nicht unter OS2.0 funktionieren.

SPIELEKISTE Nr. 306

5. Kolonne

Wieder einmal eine Ballerei, mit "S.E.U.C.K." erstellt. Mit dem Gleiter geht es über gefährliche Planetenoberflächen. Der Inhalt des Spieles ist schnell erklärt: Wenn es sich bewegt, knall es ab. Wenn es sich nicht bewegt, knall es ab. (Wieder einmal eine sehr sinnige Beschreibung. Anm. d.Red.)

Nebula

Nach einer wirklich stimmungsvollen Hintergrundgeschichte (...nach dem großen galaktischen Krieg...) geht es mit einem Panzer durch eine hervorragend dargestellte 3D-Landschaft, immer auf der Suche nach feindlichen Fahrzeugen. Die Laserkanone ist das wichtigste Arbeitsgerät.

Der Sound kann überzeugen und die Grafik scrollt mit atemberaubender Geschwindigkeit. Etwas mehr Details hätten zwar nicht geschadet, aber das Spiel macht auch so Spaß - wenn das Radar nur etwas genauer wäre!

Cardory

Nettes Memory mit den 32 Skatkarten, für ein schnelles Spielchen

> zwischendurch. Man kann es alleine gegen den

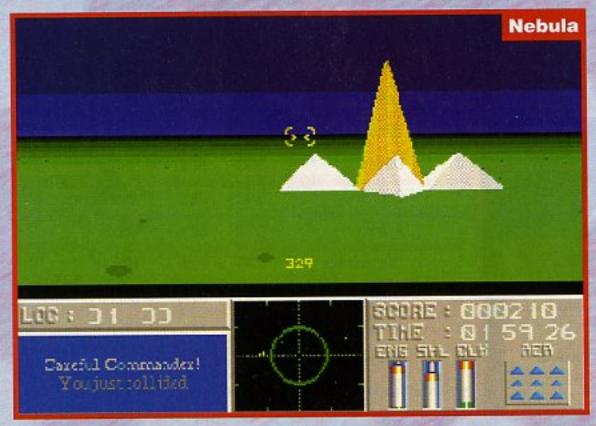
> Rechner spielen, zusammen mit einem menschlichen Mitspieler

oder den Compi gegen sich selbst rechnen lassen, was die Faulen sicher bevorzugen. Sound ist unwichtig und daher auch kaum vorhanden - die Grafik bietet keinen Grund zum meckern. Man wird die Disk sicher öfters hervorkramen.

Siege of the Beast

Kleines Strategiespielchen in der Art des recht bekannten Kinderspiels "Fuchs und Gans". Nur ist diesmal der Fuchs auf dem 9x9 Felder großen Feld eine ziemlich biestige Schlange.

Die Grafik hat es mir angetan, sie ist ausgesprochen liebevoll gezeichnet. Der 3D-Effekt kommt gut rüber, die Schlange guckt zwar etwas dümmlich, aber das tut dem guten Eindruck keinen Abbruch. Lobenswert ist auch noch der einstellbare Schwierigkeitsgrad.











SPIELEKISTE Nr. 307

Brainy

Unterhaltsames Wissensspiel in der Art von "Trivial Pursuit" für bis zu sechs Spieler. Ziel des Spieles ist es, die 6 "Wissensecken" (z.B. Sport, Kunst, Unterhaltung usw.) zu vervollständigen und schließlich auf dem linken, oberen Spielfeldrand zu landen. Im Finale müssen dann noch von sechs gestellten Fragen mindestens drei richtig beantwortet werden. Wer zum Genie tendiert und den Fragen nur ein müdes Lächeln abgewinnen kann, der kann sich mit dem Editor eigene Fragen ausdenken.

Hättest Du gewußt, wie viele Kinder Maria Theresia hatte? (Auflösung: So oft wie Rainer sie besucht hat! Anm.d.Red.)

SPIELEKISTE Nr. 308

Das schmutzige Erbe

Ihr könnt Euch sicher noch an "Das Erbe" erinnern!? Hier haben wir nun den zweiten Teil vor uns liegen.

Du hast alle Bedingungen erfüllt, die im Testament aufgeführt wurden und bekommst nun das Erbe überreicht. Es handelt sich um eine Bankvollmacht über 3 Millionen DM und den Schlüssel zu einem

Schließfach. Allerdings läßt Dich der Notar ziemlich ratles zurück - was es mit

lich ratlos zurück - was es mit dem Schlüssel auf sich hat, wirst Du selber rausfinden müssen.

Ein Grafik-Adventure in der Art von "Indy", hinter dem es sich nicht verstecken zu braucht. Die Musik ist hitverdächtig und die Grafiken wurden sogar noch verbessert. Dazu noch eine intelligente Handlung und eine ausgezeichnete Steuerung. Was wollt Ihr eigentlich mehr? Wer sich die Diskette nicht zulegt, sollte seinen Amiga gegen einen Game Boy eintauschen. (Mußt Du die Jungs denn zur Konkurrenz schicken, lieber Rainer? Anm.d.Red.)

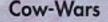
SPIELEKISTE Nr. 309

Atishoo

Denk- und Taktikspiel; verschiedene Steine müssen so auf dem Spielfeld plaziert werden, daß Steine mit gleicher Farbe oder gleichem Symbol immer nebeneinander liegen.

Ist es anfangs noch lächerlich einfach, kommen die kleinen, grauen Zellen ganz schön ins Rotieren, wenn erst die meisten Felder belegt sind. Die Grafik kann sich sehen lassen, Sound hatte ich eh keinen erwartet und eine Highscoreliste rundet den posi-

tiven Gesamteindruck ab.



Krieg der Kühe! Ein Shoot 'em Up für zwei Spieler. Aber auch Taktik ist hier gefragt. Jeder Spieler hat verschiedene Kühe zur Auswahl. Gläserne, solche aus

Styropor und echte (!), die mit
einem Katapult
über einen Hügel
geschleudert werden sollen, um
den Gegner zu
treffen. Natürlich
ändert sich ständig Windstärke
und Geschwindigkeit, was bei
der Auswahl der

Kuh zu beachten ist. Hört sich beknackt an? Ist es eigentlich auch, aber es macht trotzdem (oder gerade deshalb!) einen Heidenspaß. Die witzige, abgedrehte Idee und die Sounds lassen uns über die leider winzigen Sprites hinwegsehen.





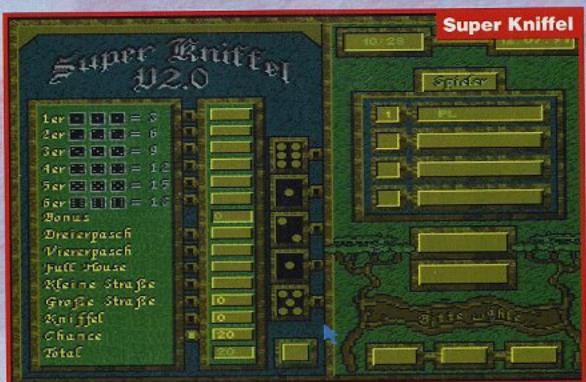












erfreuen allerdings nicht nur die Kids, zumal der Schwierigkeitsgrad bei 80 Teilen doch recht deftig ist. Natürlich kann man seine Bestleistungen auch in einer Liste eintragen.

SPIELEKISTE Nr. 311

Super Kniffel

Umfangreiches Kniffel-Spiel in einer normalen und einer speziellen Version mit drei Kniffelreihen. Leider handelt es sich dabei um eine leicht eingeschränkte Version. Die Vollversion ist über den Autor erhältlich.

Die Musik kann ganz nach Belieben zu- oder abgeschaltet werden. Grafisch wurde es sehr ansprechend umgesetzt. Was sollte man sonst noch viel über Kniffel erzählen? Wer das Spiel mag, dem wird diese Version bestimmt gefallen. Wer sein Glück nicht gerne mit Würfeln auf die Probe stellt, wird darauf verzichten wollen.

5 mal 5

Schnelles Ratespiel um Worte mit fünf Buchstaben. Der Anfangsbuchstabe wird vorgegeben und dann muß in maximal fünf Versuchen der Begriff erraten werden. Das knappe Zeitlimit sorgt für zusätzliche Hektik. Irgendwo habe ich das doch schon einmal gesehen?

SPIELEKISTE Nr. 312

Krillian Incident

Die Föderation hat sich über die ganze Galaxis ausgebreitet und erforscht nun unbekanntes Territorium. Aber nicht alle Zivilisatio-

Krillian Incident

SPIELEKISTE Nr. 310

Puzzle it

Hier finden wir ein Spiel, das für Kids ab sieben Jahre gedacht ist. Da speziell die Jüngsten sehr selten mit geeigneter Software bedacht werden, verdient diese Reihe ein besonderes Lob.

Diesmal stehen vier verschiedene Bilder zur Wahl, die in 20, 25, 40 oder sogar 80 Teile zerlegt werden. Deine Aufgabe ist es nun, die Teile mit der Maus so zu ordnen, daß wie-

> der ein komplettes Bild entsteht.

> Stimmungsvolle Musik und gelungene Bilder





nen haben sich der Föderation angeschlossen; insbesondere die Krills wollen in ihrer Isolation verbleiben (offensichtlich kennen sie unseren leiernden Red., der grundsätzlich immer seine Anmerkungen verbreitet. Das kann offenbar auch Krills nerven. Anm. v. RR). Wer behält die Oberhand? Die Föderation, die Krills oder unser Hans?

Obwohl es sich leider nur als Ballerspiel entpuppt, kann es aber durchaus gefallen. An die Steuerung kann man sich gewöhnen, der Schwierigkeitsgrad hält sich in Grenzen und die ausgezeichnete Musik läßt dennoch zartes "Enterprise-Feeling" aufkommen.

Mind Chaos

Ein Denk - und Strategiespiel mit erfreulich einfachen Regeln, die selbst unser Hans begreift (ich mußte das schreiben, weil er sonst garantiert seine Bemerkung eingefügt hätte...) (Nee, ich kapier es einfach nicht, bitte erklär es mir! Anm.d.Red.). Auf einem 10x10 großen Spielfeld müssen vorgegebene Zahlenmuster erstellt werden; dabei wird jedes angeklickte Feld sowie alle Nachbarfelder immer um den Wert 1 erhöht. Bei "9" verschwindet es wieder, was unser Hans leider nicht tut.

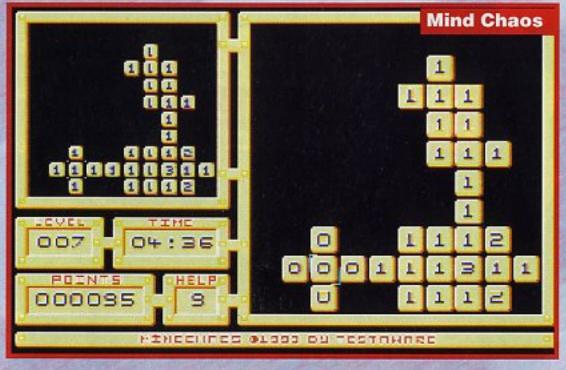
Allerdings hört es sich viel einfacher an als es wirklich ist. Nur die Regeln sind einfach vom Lösen habe ich nichts gesagt!

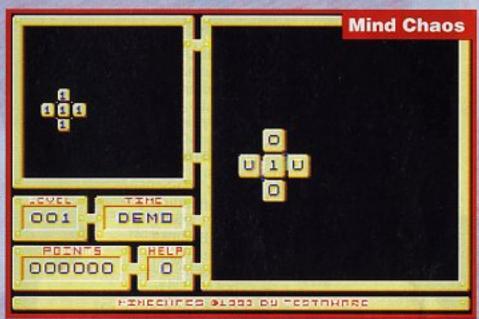
SPIELEKISTE Nr. 313

Leaping Larry

Larry sieht aus wie Mario, aber das muß ja kein Nachteil sein. Larry muß versuchen, vom unteren Spielfeldrand an den oberen zu gelangen. Er läuft auf "Balken" (?), die sich ständig bewegen. Leider befinden sich darin auch Löcher, in die er fallen und eines seiner Leben verlieren kann. Wenn man es aber geschickt anstellt, kann man auch durch diese Löcher nach oben springen. Um anzukommen bedarf es schon einer gehörigen Portion an Timing und Geschick. Dies ist wieder einmal eines jener Spiele, die erst nach nichts aussehen, aber wehe man versucht es ernsthaft - dann kommt man stundenlang nicht mehr vom Monitor los. Wer Wert auf eine Sehnenscheidenentzündung legt, kann dieses Game verzichten!





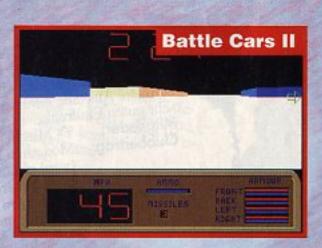


SPIELEKISTE Nr. 314

Battle Cars II

Ein Spiel für einen oder zwei Spieler. Du bretterst mit Deinem Auto (jetzt müßte eigentlich wieder eine Bemerkung von Hans kommen...)

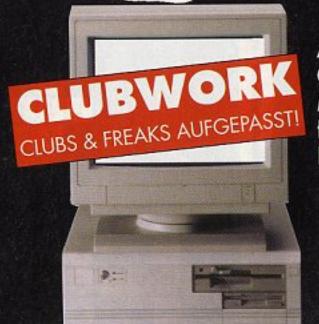
durch eine 3D-Landschaft, die wirklich sehr schnell scrollt! Dein Gegner macht das gleiche. Nun wäre die ganze Sache aber recht langweilig, einfach spazierenzufahren. Aber frei nach "Highlander" - es kann nur einen geben versuchst Du nun, Deinen Kontrahenten mit dem Bord-MG oder einer Deiner drei Missles vom Feld zu putzen. Natürlich wird er nicht stillhalten und alles daran setzen, Dir eine Breitseite zu verpassen. Der Sound des Motors und der quietschenden Reifen kommt gut rüber, die Geschwindigkeit ist atemberaubend (ausgefüllte Vektorgrafik). Leider stellt sich der Computergegner nicht besonders geschickt an und ist auch ziemlich feige. Eigentlich ist



er nur auf der Flucht vor Dir und greift fast nie an. Zum Üben ist er aber wie geschaffen. Mit einem menschlichen Mitspieler geht die Post dann richtig ab - hier macht das Spiel (trotz fragwürdigen Inhalts) eine Menge Spaß.

Muster von: B*E*R*L*I*N PD S. Wetzlaff + Willi Hillenbrand Bismarckstraße 64 13 585 Berlin Tel.: 0 30/3 33 54 25





Ab dieser Ausgabe präsentieren wir Euch die besten Clubs, Demos, Grafiken und Musiken. Eine ganze Menge an Einsendungen erreichte uns bereits. Ich hoffe jedoch, daß die AMIGA Games zukünftig zur Pflichtlektüre jedes Amiga-Club-Mitglieds wird.

PROGRAMMIERCLUB AMIGA

Speziell für Programmierer kann ich den PCA-Club in Nordbach empfehlen. Wer etwas anderes machen will, soll hier zuschlagen.

10 (alle Klassen) Mitglieder: DM 20,- jährlich

vierteljährlich erscheinendes Clubbeitrag: Diskettenmagazin, Leistungen: Telefon-Hotline,

PD-Pool, kostenlose Klein-

anzeigen.

PCA c/o Rüdiger Zuber Anschrift:

Hofstraße 11 77787 Nordbach Tel: 07838/443

AMIGA CLUB COBURG e.V.

Der ACC gehört wohl zu den professionellsten Clubs, die wir hier auf diesen Seiten vorstellen. Die Hotline solltet Ihr unbedingt einmal nutzen!

Mitglieder:

Anschrift:

DM 70,- jährlich

vierteljährliches Clubmagazin, Clubbeitrag: Leistungen:

Workshops,

Clubräume, PD-Serien, jährliche öffentliche Ausstellung.

AMIGA CLUB Coburg e.V. c/o Frank Eisenwiener

Ringstraße 16 96269 Großheirath Tel.: 09565-3248 Fax: 09565/3240

AMIGA COMPUTER CLUB

Wer sich als junger Anfänger in Sachen Amiga sieht, sollte sich einmal an den ACC Krefeld wenden. Die Ausgabe 4-93 des Club-Mags macht einen Mitglieder:

14 Mitglieder, Anfänger und Profis Clubbeitrag: Monatlich DM 10,-

(wird gesammelt für gemeinsame Unternehmungen) Leistungen: Beratungen, monatliche

Clubdisk mit Mitgliederbeiträgen, vierteljährliches

Clubtreffen, Workshops. Anschrift: ACC-Krefeld

c/o Jörg Stiehl Dieselerstr. 105-107 47803 Krefeld

AMIGA KREATIV CLUB

Der AKC-Klub liegt unter der gleichen Leitung wie der nachfolgende PCA-Club, konzentriert sich jedoch auf allgemeine Amiga-Themen.

3 (alle Klassen) Mitalieder: Monatlich DM 5,- oder Clubbeitrag: DM 55,- jährlich

vierteljährlich erscheinendes Leistungen:

Diskettenmagazin, Telefon-Hotline, PD-Pool,

kostenlose Kleinanzeigen. AKC Anschrift:

c/o Rüdiger Zuber Hofstraße 11 77787 Nordbach Tel: 07838/443

AMIGA GRAFIK CLUB

Das Ziel dieses Clubs ist es, eine Gemeinschaft für alle Grafikbegeisterten zwischen sechzehn und einundvierzig Jahren aufzubauen.

Mitglieder: Clubbeitrag:

noch nicht Leistungen:

PD-Disketten mit Grafiken

und Animationen, Textures, Brushes, Attributes,

Tracer, Helpline. Anschrift:

AMIGA GRAFIK UND RAYTRACING CLUB c/o Alexander Braun Brandenberger Str.62 52393 Hürtgenwald Tel.: 02421-502934

AMIGA MEGAWORLD COMPUTERCLUB

Der AMC aus Hoechstaedt hat sich ein sehr bescheidenes Ziel gesetzt. Sie wollen ihre monatliche Clubdisk genauso interessant machen wie die AMIGA Games. Viel Erfolg!

89, Anfänger und Profis Mitglieder: Monatlich DM 5,-Clubbeitrag: monatliche Clubdisk mit: Leistungen:

Spieletests, PD-Serien, Demos, Wettbewerben, Grafiken, Sounds.

Anschrift:

c/o Rainer Nawratil jun. Muttenthalerstr. 4

89420 Hoechstaedt a.d.Donau

AMIGA CLUB INTERNATIONAL

Mitglieder hat dieser Club zwar fast noch keine, jedoch befassen sich zwei Grafiker und vier Programmierer immer mit den aktuellsten Games Mitglieder:

Clubbeitrag:

DM 5,- in Briefmarken, 4 Leerdisks, DM 5,- monatlich Bei einer Jahresanmeldung gibt es ein Spiel als Begrüßungs-

Anschrift:

Leistungen:

AMIGA CLUB INTERNATIONAL Heiligkreuzgasse 31 60313 Frankfurt am Main



TOWER OF BABEL-FREAKS GESUCHT Hier handelt es sich um keinen Club, doch für unsere Leser tun wir doch alles. Tobias Thiemann sucht nach Tower Of Babel-Freaks!

unnötig, ToB-Original sollte man

Mitglieder: Clubbeitrag:

aber schon besitzen! Selfmade-Towers austauschen,

Leistungen:

Mission-Disk? Tobias Thiemann.

Anschrift:

Postfach 2229 59482 Soest

INPUT HUNTER CREW Freaks aus den neuen Bundesländern sollen sich unbedingt an diese Crew halten, denn sie erstellen ein hervorragendes Fanzine, das wir auf diesen Seite kurz vorstellen. Mitglieder: Clubbeitrag:

Leistungen:

halbjährliche Clubkarte DM 2,50 40-seitiges Fanzine The Guru,

Anschrift:

für Mitarbeiter kostenlos, sonst DM 2,50, PD & Demo-Pool, Hard- & Softwarehilfe.

c/o Nico Hauke Karl Liebknecht 06774 Pouch

HEADLONG

Interessant dürfte dieser Club für alle Leser aus der Schweiz sein. Die Headlong Clubdisk machte einen sehr professionellen Eindruck. Freaks in der Schweiz können nicht anders.

Mitglieder: Clubbeitrag: SFr. 5,-

Leistungen: monatlich zwei Clubdisks mit

Spielen & Previews, Softwaretausch u.a.

Anschrift:

HEADLONG Postfach 152 CH-4922 Bützberg

AMIGA PD CLUB

Wer in den neuen Bundesländern wohnt, findet in Vollmershain einen neuen, kleinen Club, der sich mit seinen Leistungen sehen lassen kann. Wer Mitglied werden will, kann sich mit einem Brief an Tino Patzelt wenden.

Mitglieder: Clubbeitrag:

14, Anfänger und Profis DM 50,- pro Jahr oder

Leistungen:

monatlich DM 5,monatlich zwei PD-Spiele oder Programme auf zwei Disketten.

Anschrift:

AMIGA PD Club c/o Tino Patzelt Dorfstraße 61 04626 Vollmershain

COMPUTER CLUB DÖRNIGHEIM

Vor kurzem gründete Dirk Heinemann diesen Computerclub. Er hofft, daß sich aufgrund dieser Anzeige noch mehrere Mitglieder finden.

Mitglieder: Clubbeitrag: Leistungen:

Anschrift:

Aufnahmegebühr DM 4,-Urkunde, Mitgliedskarte, Visitenkarten, Plakat. Computer Club, c/o Dirk Heinemann

Siemensallee 38 63477 Maintal

AMIGA CLUB OSNABRÜCK

Momentan existiert der CLub zwar noch nicht, jedoch hofft man stark, über die AMIGA Games neue Mitglieder im Alter von zehn bis sechzehn zu finden.

Mitglieder:

Anschrift:

Clubbeitrag: DM 10,- monatlich

(Wird gesammelt für ein

Clubtreffen)

Leistungen: Clubmagazin mit kostenlosen

Kleinanzeigen und

alle sechs Monate ein Spiel. AMIGA CLUB Osnabrück

Belmer Str.17 49084 Osnabrück Tel.: 0541-72351

SOFTWARE 4000

Hans-Jörg Braun möchte demnächst einen neuen Computerclub gründen, dazu sucht er noch jede Menge Mitglieder, weitere Infos gibt es gegen Rückporto. Mitglieder: no

noch keine

Monatlich DM 5,-, Aufnahme-Clubbeitrag:

gebühr DM 3,-

monatliche Clubzeitschrift, alle Leistungen:

vier Monate eine Diskette.

Software 4000 Anschrift: c/o Hans-Jörg Braun

Diersbrugerstr. 32 77948 Friesenheim

Hierbei handelt es sich um keinen Club, sondern Interder nanden es sich um keinen Ciud, sonder CE Entre Lengung von RPG-, SF., Fantasy- und Dark-Future-Freaks. Freaks sollten sich melden! Mitglieder:

Clubbeitrag:

Leistungen:

DM 2,- plus DISK mit Magazin-Das Clubmagazin gehört der

Gattung "Von Freax für Freax"
an, wobei alle Beiträge von den Anschrift: Mitgliedern kommen.

Carlo Zottmann c/o Twist Am Ehrenberg 36

06493 Harzgerode Tel./Fax.: 039484-2653

APC & TCP & CCM

Durch Spiele wie 1990-93 Edition hat dieser Computerclub schon einen respektablen Bekanntheitsgrad erreicht und gilt als einer der größten Compu-

terclubs. Mitglieder:

mehr als 100

Clubbeitrag: kostenlose Mitgliedschaft,

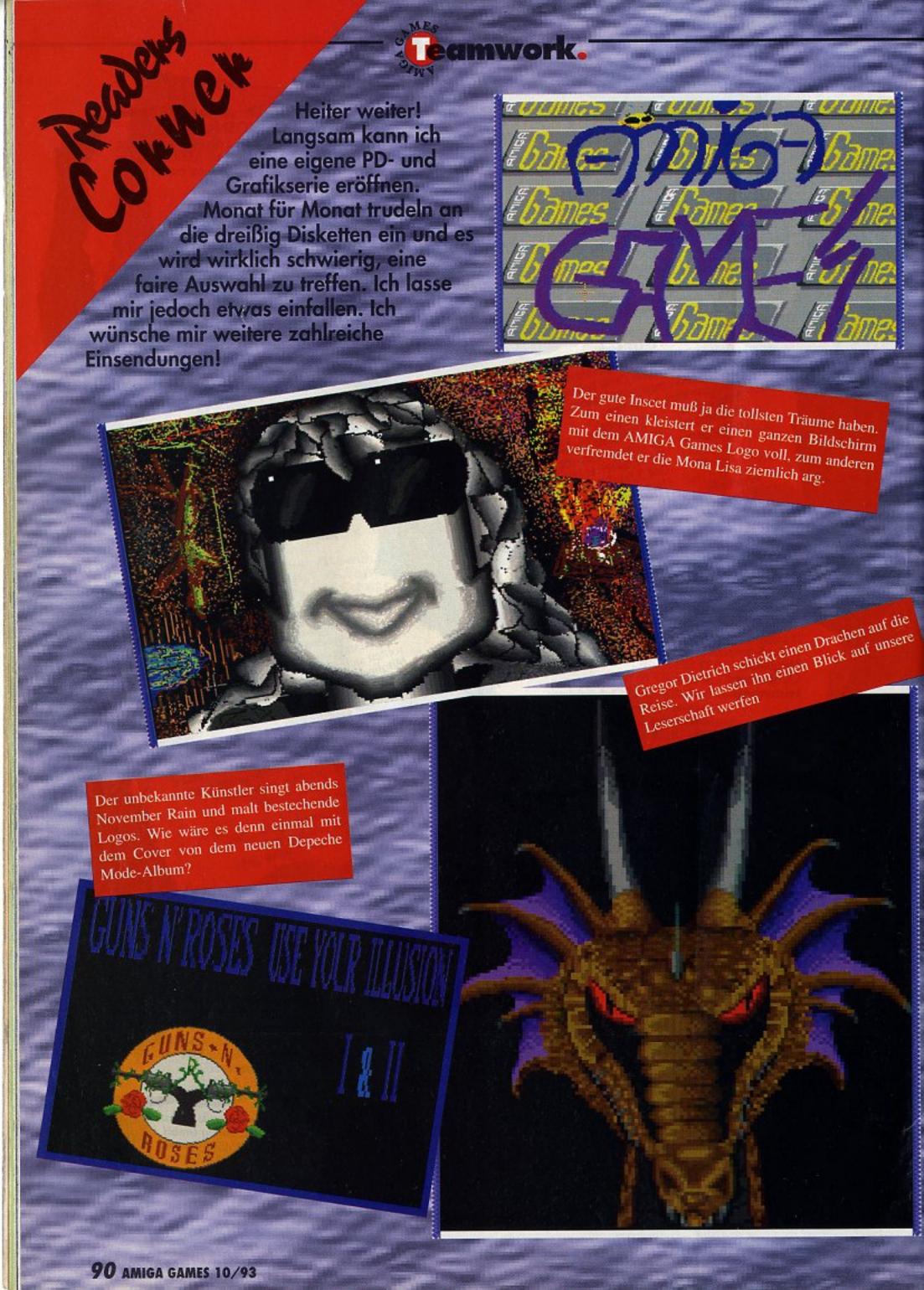
Rückporto beilegen!

Händlerrabatte, PD-Pool, Verbrau-Leistungen: cherschutz, Amiga Fire Magazin.

APC&TCP&CCM Computerclub Anschrift: Dorfstraße 17

83236 Übersee

Die Adresse für alle Clubs: COMPUTEC Verlag GmbH Redaktion AMIGA Games Kennwort: CLUB WORK Isarstraße 32 90 451 Nürnberg









Leitfeld läuft in Richtung Strafraum. Klos wirft sich ihm entgegen und drängt ihn nach außen ab ... Leitfeld geht rechts an ihm vorbei und steht frei vor dem scon schaffte es mit Anstoß, die ganze Softwarebranche in Atem zu halten. Man gab bereitwillig zu, daß man neben Elisabeth I. noch ein weiteres Spiel in der Entwicklung hat. Doch an niemanden. nicht einmal an alte Freunde wurden irgendwelche Infos rausgegeben. Soviel man auch nachhakte, man bekam keine Auskünfte. Soviele Seiten Berichte man auch versprach, man erhielt keine Fotos keine Fakten. Selbst Bestechungsversuche gegenüber den Programmiereren brachten keinerlei Erfolg. Am Samstag (!!), den 28. August war es dann endlich soweit. Das Rätsel wurde aufgelöst und das Geheimnis um Anstoß gelüftet. Was dem Fax zu entnehmen war, klang nicht unbedingt hitverdächtig und das große Gähnen machte sich breit. Wer braucht schon einen neuen Fußball-Manager? Doch am Montag darauf trudelte in der Redaktion ein Videotape, Bilder und eine spielbare Version ein. Und dann waren doch alle von den Socken. Brillante Grafiken und dutzendweise neue Ideen scheinen Anstoß wirklich zu einem Megahit zu machen. Das Ziel ist, wie in jedem anderen Fußball-Manager, auch

einen neuen Fußball-Manager? Doch am Montag darauf trudelte in der Redaktion
ein Videotape, Bilder und eine
spielbare Version ein. Und dann
waren doch alle von den Socken.
Brillante Grafiken und dutzendweise neue Ideen scheinen Anstoß
wirklich zu einem Megahit zu
machen. Das Ziel ist, wie in jedem
anderen Fußball-Manager, auch
hier genau das gleiche: Man wird

Socores.

genug. Der Präsident des Vereins, die Fans und die Öffentlichkeit wollen natürlich auch umsorgt werden. Trainingspro-

I INDADIATE

Ascon stürmt mit Anstoß an die Spitze der media control-Charts - garantiert!

gramme müssen organisiert werden, Aufstellungen muß man treffen usw.. Soweit gibt es also nicht
allzu viel Neues. Doch nun zu den
tollen Features: Bis zu vier Spieler
dürfen gleichzeitig teilnehmen
und auch zur selben Zeit die Spiele auf dem Screen verfolgen.
Auch noch nicht so toll?

Na gut. Aber die Grafik ist einfach absolut genial. Nicht digitalisiert, sondern schön gemalt. Dazu unterhaltsame Spielbeschreibungen und (zumindest auf dem Video) tolle Sprachausgabe. Laßt Euch von den ersten Bildern beeindrucken und wartet auf weitere Information. (hi)

Ascon & Fußball









Ein Pionier feiert

5 Jahre



Die Geschichte

1988 - Ein denkwürdiges Jahr in der Softwarebranche. Der bis dahin marktführende C64 beginnt langsam den Sinkflug und die 16 Bit-Geräte Amiga und Atari ST erobern sich mehr und mehr den Markt. Holger Flöttmann, bis dahin Grafiker beim deutschen

Softwarepionier Rainbow Arts, und Erik Simon gründen Thalion, das sich ausschließlich um die 16 Bit-Geräte kümmern soll. Ein erstes Spiel ist schnell auf die Beine gestellt. Es heißt Warp und kann zum Zeitpunkt der Vorstellung ausnahmslos überzeugen.

Insbesondere das perfekte Multidirektional-Scrolling und die
detaillierten Grafiken machen das
Actionspiel sehenswert, jedoch
dauert es über ein Jahr, bis das
Spiel erscheint. Erik Simon
bastelte in der Zwischenzeit - und
schon Jahre davor - an dem bislang umfangreichsten deutschen
Rollenspiel. Dragonflight sorgte
schließlich trotz erheblicher Verspätung für Aufsehen und begei-

Rollenspiel. Dragonflight sorgte schließlich trotz erheblicher Verspätung für Aufsehen und begeisterte die Massen. Marc Rosocha, der mittlerweile mit Eclipse eine eigene Firma besitzt, sorgte für die weiteren Hits. Chambers Of Shaolin konnte als vorbildliches Beat 'em Up begeistern, während Wings Of Death noch immer als eines der technisch besten Shoot 'em Ups für den Atari ST gilt, Atomix konnte sich auf dem Denkspielmarkt durchsetzen und

Seven Gates Of Jambala brachte den Jump & Run-Markt durcheinander. Mit Airbus A 320 schuf

man eines der meistverkauften

Amiga-Programme aller Zeiten.

Die jüngere Geschichte

Während der letzten zwölf Monate gab es eine ganze Reihe weiterer Meilensteine. Dank der Rollenspielerfahrung, die man mit Dragonflight sammelte, war man dazu in der Lage, das beste deutsche Rollenspiel aller Zeiten auf die Beine zu stellen. Karsten Köper, Erik Simon und die Thalion-Crew waren für Amberstar verantwortlich, das in Kürze fortgesetzt wird. Das Spiel mit der schnellsten 3D-Vektorgrafik aller



Unglaublich schnelle Vektorgrafik.

Der Actionklassiker: Lionheart mit MegaGrafik.



HARDWARE WIRD FUR JEDEN **ERSCHWINGLICH - DURCH**

Unser Finanzierungs-Angebot richtet sich an die Computerbesitzer, die gerne Ihren Computer mit Zubehör aufrüsten möchten. Mit uns kein Problem! Mit einer günstigen Finanzierung der Hausbank und dem effktiven Jahreszins von 15,4% wird Ihr Wunsch bald Wirklichkeit.

MULTIMEDIA

SOUNDBLASTER PRO STANDARD

8bit Stereo FM-Soundkarte, CD Interface, inkl. umfangreiche Software und Demos DM 279,-

LAUTSPRECHER SP690

CD-ROM SONY CDU31A

SyQuest SQ 555, 44 MB, 20ms

SyQuest SQ 01 SCSI-Controller

SyQuest SQ 5110, 88 MB, 20ms

SyQuest SQ 3105A, 105 MB, 14,5ms

XA, 490ms Zugriffszeit

inkl. 16bit Controller, MPC-Standard, Multi-Sessid

2 X 4,5 Watt, Lautstärke- und Klangregler DM 89,90

SOUNDBLASTER ASP 16

8 und 16bit Stereo FM, MIDI Interface,

CD-ROM MITSUMI CRMC-LU005

inkl. 16bit Controller, MPC-Standard, Photo-

Plaider Cup. Project XIII.

244444444444

inkl. umfangreiche Software DM 379,-/19,- mtl.

CD fähig, 400ms Zugriffszeit DM 459,-/23,- mtl.

ALTEN

FECTOL			
FESIPLE		N AT-B	
Londard RAC Ralley	EV 24,90	SAM EINEN NEUEN P	REIS AU
Manchester United Europe	EV 24,90 EV 24,90 EV 24,90 DA 24,90	PREISANDERUNG	
Maniac Mansion Microprose Soccer	DA 24,90	1000/4	
New Zealand Story Ninja Remix	EV 24,90	1200/40 1969 Abandoned Places II Alabada Arabian Nights Body Blows II	
North & South	V 24,90	Abandoned Places II	aofo Okt.
Dil Imperium Driental Games	DA 24,90	Arabian Nights	sofo Okt
Panza Kick Boxing			Nov
Pepe Hammer	V 24,90	Burntime Civilisation Deluxe Paint IV	Okt.
Pipemania	EV 24,90	Deluxe Paint IV	======================================
Pirates Populous Edition	DA 24,90	Diggers Haltrick Int. Golf Championship Inhar	Dez. sofo
opolous Edition	24,90	Bahar	nofe

DM 170 DM 100

DM 59

DM 69s

DM 10

O

Prince of Persia. RBI 2- Baseball. R-Type Rainbow Islands.

Turbo Outrun Turrican

Turrican II______ Ultimate Golf.

aint Dragon hadow of the Beast E.U.C.K.

DM 499,-/25,- m 30

SyQuest SQ 400 Medium für SQ 555 SyQuest SQ 800 Medium für SQ 5510

WECHSELPLATTEN

SyQuest SQ 310 Medium für SQ 3105A DM 20

TURBOBOARDS FÜR A

Super Cars II

So Stunt Car Racer

So Super Monaco GP

So Super Monaco GP

So Super Monaco GP

So Super Monaco GP

So Super Space Invaders

So Swiv

So Team Suzuki

G-Force 68030 4050 DM 1289,
DM 1639,
DM 2569,
DM 2629,
DM G-Force 68030-40EC, 4 MB, SCSI G-Force 68030-50, FPU 50, 4 MB, SCSI G-Force 68040-25EC, 4 MB, SCSI

Bestellen Sie einfach per Postkar oder rufen Sie uns an!

Alle aufgeführten Erweite

Prestige GmbH-Ba

Wir finanzieren Ihnen auch günstige K Computer. Rufen Sie uns an und bes Alle Preise sind Endpreise und verstehen sich inclusiv der gesetzlichen 15 % Mwstludus Turbo Trilogy, Little Devil, Utopia II, Zool 2.

Vorbestellung 1200 .90 Chuck Rock II, WWF 2, James Pond 1 und 2, Syndicate

Cool World, Lethal Weapon, Inferno, Beastball, Innocent Chaos-Engine, Theatre of War, Body Blows, Flag, Pigasus Street Fighter, Reshback, Legend of Valour, Cyberrace,

DA 24,90 DA 24,90	Songerer 7th Sword of	ck, Legend of Velour, Cy h I, Patrizier, Regnarok, Si if Mendor, Kingmeker, Sil	berrace, mon the y Putty 2,
DA 24,90 EV 24,90	NUR VO	RBESTELLUNG	
EV 24,90 EV 24,90 EV 24,90	Amir	ga-CD 32	C00 -
EV 24,90 DA 24,90	Golf	Vorb möglich	79,90
24,90	Sleepwalker	Vorb möglich	79,90
	Jurassic Park Zool	Vorb.möglich	79,90 79,90
End-	Civilisation	Vorb.möglich	79,90
Mary St. Person.	Pinball Fantasies. Robocod	Vorb.möglich	79,90
CHOIL	Diggers	CIC-CEL BIOGRACIA	79,90

VORBESTELLUNG Amiga-CD 32 ndicate, Biosphere, Microcosm, Dracula, Nick Faldo Golf, iero Quest II, Nidel Mansell, Premier Manager, The Legacy B 17,1869, James Pond, Dino Worlds, Daughter of Serp. Drive Fractatus Last Ninia Trilogy Licoheart Superfroo





Hangelt Euch hurtig zu den Thalionspielen!

Zeiten kommt übrigens auch von Thalion. Sicherlich wird sich noch jeder an No Second Prize erinnern können, das maßstäbesetzende Motorradrennspiel. Im Frühjahr '93 kam dann natürlich der Knaller überhaupt heraus. Lionheart gilt als eines der besten Amiga-Spiele aller Zeiten, was nicht zuletzt an der unglaublich schönen Grafik von Henk Nieborg liegt. Erst letzte Ausgabe stellten wir das jüngste Kind der Thalion-Softwarefamilie vor. Die Amerika-Edition ist im Vergleich zum Vorgänger deutlich besser und wird sicherlich die große Fan-Gemeinde erfreuen können. (hi)

Grund beleuchten wir die Geschichte des Softwarehauses noch einmal und bieten Euch die Klassiker zum Sonderpreis.

Die Geschichte

1988 - Ein denkwürdiges Jahr in der Softwarebranche. Der bis dahin marktführende C64 beginnt langsam den Sinkflug und die 16 Bit-Geräte Amiga und Atari ST erobern sich mehr und mehr den Markt. Holger Flöttmann, bis dahin Grafiker beim deutschen

Softwarepionier Rainbow Arts und Erik Simon gründen Thalion das sich ausschließlich um die 16 Bit-Geräte kümmern soll. Ein erstes Spiel ist schnell auf die Bei ne gestellt. Es heißt Warp und kann zum Zeitpunkt der Vorstell lung ausnahmslos überzeugen

Der Actionklassiker: Lionheart mit MegaGrafik.



94 AMIGA GAMES 10/93

Dank der hartnäckigen Nachfrage von AMIGA Games erklärte sich Thalion dazu bereit, ihre besten Spiel zum besonders günstigen Preis verfügbar zu machen. Folgende vier Spiele stehen zur Auswahl.

LIONHEART



Eigentlich ist jedes Wort zu diesem Spiel überflüssig. Wer es kennt, ist begeistert. Das Jump & Run mit der besten Grafik.

Unsere Wertung:

94%

AIRBUS AMERICA



Für Fans actionbetonter Flugsimulationen ist Airbus America sicherlich nicht das richtige, wer jedoch auf Detailgenauigkeit steht, wird begeistert sein.

Unsere Wertung:

61%

AMBERSTAR



Wer sich auf den Ambermoon freut, sollte sich unbedingt auch einmal den Vorgänger ansehen. Absolut empfehlenswert!

Unsere Wertung:

85%

NO SECOND PRIZE



No Second Prize läßt alle anderen Motorradrennspiele alt aussehen. Sicherlich das beste Rennspiel für den Amiga.

Unsere Wertung:

88%



Versanderfolgtper Nachnahme ab 9 – VORKASSE 4,-DM



HÄNDLER-ANFRAGEN ER-WÜNSCHT

Tel.: 07731/22058 Fax.: 07731
JUDGMENT DAY
PLK::042352 D
78224 SINGEN
753959
754757



Terminator auf Laserdisc 99	78224 5	Titel AN/GA Titel	יטש	/34/	31	Terminator 2 aut 1	aserd, 9
Abandoned Places 2	Preis	Titel AMIGA	Preis	Preishits Amig	a	HARDWARECOF	NER
Adventure Collection	DA 59,90	snar I	DV 54,9	0 3D Pool E 0 688 Attack Sub	24,90	AMIGA 1200	659
Airbucks	DA 24,90	Jaguar XJ 220	DA 46,9	O Adv Destroyer SimulatorE	24,90	AMIGA 1200 MIT ZOOL/1	200
Airbus A320-American Edition	EV 64,90	Joe & Mac	DA 48,9	0 Bard's Tale 3 D	¥ 24,90 A 24,90	ODER TROLLS/1	200 699,
Air-Land-Sea	DA 64 90	Jonathan Football	DA 53,90	Batman-The Movie E	24,90	AMIGA 4000/30+DELUXE	PAINT IV
Air Support	EV 34,90	Jurassik Park	DA 54,9	0 Battlehawks E	24,90 24,90		2298.
Allen Breed-Special Edition	EV 23,90	Legend	DA 34.9	Balle Squadron D.	24,90	AMIGA 4000/40+DELUXE	PAINT IV
Amberson	EV 59,90	Legend of Kyrandia	DV 49,90	Bubble Bobble	24,90		3898,
Another World	DA 54,90	Lemmings 2	DA 58,9	California GamesD	24,90 A 24,90	PREISE FOR 1200 + FEST	PLATTEN
Aquatic Games	DA 52,90	Legend of Valour	DA 49,90	California Games II	24,90	40 MB 999,- DM	
Aquaventure	DA 54,90	Links	DA 69,90	CenturionD	A 24,90	80 MB 1049,- DM	
Archer McCean Pool Billiard	DA 46,90	Loom	EV 29.9	Chuck Rock	24,90	120 MB 1249,- DM	
Assasin	DA 49,90	ord of the Rings	DA 59,90	Cycles	24,90	FESTPLATTEN AUFPREIS	E FOR 400
A.T.A.C.	DA 69,90	Lost Treasures of Infocom	EV 69,90	F- 16 Combat Pilot	24,90	80 MB 289- 261 N	Æ 619
Av8B-Harrier Assault	EV 56,90	Lotus-The Final Challenge	DA 58,90	A Face Off EV	24,90	130 MB 419 340 N	MB 769
Bard's Tale Cons Set	DA 61,90	Lure of Temptress	DV 54,90	Flimbo's QuestE	24,90	170 MB 479,- 456 N	ØB 1049
Saf Z	DA 69,90	Magic Pockets	DA 49,90	Gem X	24,90	214 MB 519,-	
Sattle Team	DA 62 90	Mañiac Mansion	EV 29,90	Ghostbusters II	24,90	FESTPLATTENPREISE SCHWA	NKEN STA
Samechessii	DA 54,90	Mega LoMania+First Samural	EV 59,90	Gunboat E	24,90	COMMODORE MULTISYN	C 1942/40
C.Kid_	DA 46,90	Monkey Island II	DV 64,90	Heroes Quest EV	24,90	FOR ALLE AMIGA-MODE	LLE
Bill's Tomato Game	DA 49,90	Morph Nicy Faldos Golf	DA 48,90	Honda RVF	24,90	SPEZIEL FÜR 1200/4000	799
ards of Prey_	DA 64,90	Nippon Sates	KA 49,90	ImperiumDV	24,90	AMIGA 600	359,-
lack Crypt	DA 54 90	Operation Stealth	EV 34,90	Inf.Karate +	24,90	HP DESKJET 510	748,-
stack Gold	DV 59,90	Perfect General	DV 74,90	Jack Niclas Golf Ev	24,90	HP DESKJET 500 COLOR	999
ody Blows	DA 43,90	Pinbali Fantasies	DAM5,90	James Pond Ev	24,90	JEMAND IST GÜNSTIGER	WIE WIR.
Sumane Manager Prof.2.0	DV 59,90	Populous Edition	EV 27,90	Lombard RAC Ralley EV	24,90	RUF AN UND WIR HANDEL	N GEMEI
Bunny Bricks	DA 49,90	Powermonger	DA 59,90	Manchester United Ev	24,90	SAM EINEN NEUEN PREIS	AUS.
ampaign	DA 54,90	Prime Mover	DA 53,90	Manchester United Europe Ev	24,90	PREISANDERUNG VORRE	HAI TEN
ampaign-Data Disk	DA 34,90	Project-X-Special Edition	EV 24,90	Microprose Soccer DA	24,90	100011070	LI WALTER
astles	DA 54,90	Push Over	_DA 49,90	New Zealand Story EV	24,90	1200/4000	
haos-Engine	DA 29,90	Sonderangebote		North & South EV	24,90	1869	sofort DV 63,
huck Rock II	EV 46,90	Airbucks Amiga 1200 EV	49.90	Oil Imperium DA	24,90	Airbucks	ofortEV 54
ohort II	DV 58,90 EV 54 90	Flashback DV	49 90	Oriental Games DA	24,90	Body Blows II	OKL EV 59, Nov. DA 54.
combat Air Patrol	KA 57,90	Street Fighter II DA	49 90	Pepe Hammer EV	24,90	Burning Rubber	ofort DA 54
reatures	EV 46,90	Nur in Verbindung mit jewei	10,50	Pictionary EV	24,90	Civilisation	Okt. DV 69
urse of Enchantia	DV 59,90	einem anderen Vall Proje T	ital aua	Pipemania EV	24,90	Diggers	ofortDA 54,
/Day	EV 54,90	diseast inte	itel aus	Populous Edition EV	24,90	nt. Golf Championship	ofortiDA 54,
as Schwarze Auge	DV 68,90	dieser Liste.	on many	Préhistoric EV	24,90	bhar II	ofortiDV 59, ofortiDV 59
er Patrizier	DV 74,90	Alten Breed-Special Edition	1 19,90	RBI 2-Baseball EV	24,90	Jurassik Park King's Quest 6	ofortiDV 59,
eluxe Paint 4.1.	DV 189,9	Superfrog	39,90	Rainbow Islands EV	24,90	Morph	Okt. DA 54,
une	DA 69,90 DV 59 90	Body Blows	39.90	Rick Danderous DA	24,90	Osker	Okt. DA 59;
une 2	DV 53,90	solange Vorrat reicht		Robin Hood-Legend QuestEV	24,90	Reider Cup	ofort DA 54;
ynablaster	DA 53,90	Red Zone	DA 69,90	Saint Dragon EV Shadow of the Reast EV	24,90	Project X IL	ofort DA 49
ntity	DV 64,901	Reach for the Skies	DA 54,90	S.E.U.C.K.	24,90	Sabre 1sam	M1 PA 54
pic	DA 58,90	Road Rash	DA 52,90	Supercars DA	24,90	Star Trek	Nt. EV 69
ye of the Beholder 2	DV 79,90	Rome A.D.	DA 49.90	Supercars II	24,90	Sleepwaker	ofort DA 69
- 15 Strike Eagle 2	DA 34,90	Sabre Team	DA 49,90	Super Hang OnEV	24,90	Transarctica	ofort DA 59
- 16 Falcon Missions	EV 24,90	Silent Service 2	DA 42,90	Super Monaco GPDA Super Space Invaders	24,900	rolls	ofort DV 84
- 19 Stealth Fighter	DA 24 90	Silly Putty_	DA 49,90	Swity DA	24,90	Ming Commanderi	lov. DV 68,
- 117 A Nighthawk	DA 69,90	Sim City Defuxe	EV 64,90	Tennis Cup II EV	24,90	Zool II	ez. DA 54,5
re and ice	DA 46 90 S	Sleepwalker	EV 49,30	Terminator II EV	24,90	Vorbestellung	1200
asnoack	DV 58,90	Soccer Kid	KA 54,90	Thomas-The Tank Engine EV	24,90	Chuck Rock II, WWF 2, James Pond 1 und	2.Syndicate
frmula One GP	DA 69 90	Space Legends	EV 59 90	Treasure Island Dizzu EV	24,90	Cool World, Lethal Weapon, Inferno, Beast	ball, innocent,
ill Contact	EV 34,90 S	Special Forces	DA 69,90	Triple Action Pack 3 EV	24,90	Chaos-Engine, Theatre of War, Body Blo	vs, Flag, Pigasi
obal Effect	DA 59,90	Street Fighter II	DA 52.90	Trivial PursuitEV	24,90	Alen Breed II, Elisabeth L. Patrizier, Ranna	ok, Simon the
Jaj	DA 48,903	Super Frog	DA 46,90	Turbo Outrun DA	24,90	Sorcerer,7th Sword of Mendor,Kingmak	er, Silly Putty :
blins 2	EV 49,901	om Landry Football	DA 79,90	Turrican II DA	24,90	Theor.	
ods	DA 49 90 T	ransarctica	KA 59,90	Ultimate Golf EV	24,90	NUK VORBESTELLU	WG
anam Taylor Soccer	EV 49,901	raps n Treasures	DA 57,90	WWF Wrestlemania EV	24,90	Amiga-CD 32	000
y Spy	DA 59,90T	urrican 3	DA 49,90	Zac McKraken EV	24,90	Golf Vorb.me	glich 79 9
nnipal	DA 62,90 L	IghiFields of Congress	DA 49,90		24,90	Sleepwalker Vorb.mc	glich 79,90
ad to Head	EV 57,90 V	Valker	DA 56 90	411 B	. 1	Zool Vorb.mo	glich 79,9
xuma	DV 89,90 V	Var in the Gulf	EV 54,90	Alle Preise sind En	Id-la	Ovilisation Vorb.mo	olch 79,9
ed Guns	KA 64,90 V	Ving Commander	DV 39,90	projec und voretch	on F	Inball Fantasies Verb and	79,90
tory Line 1914-1918	DA 48 90 V	Veen	EV 54.90	preise unu versien	eu l	Diggers	79,9
mansDeta_Disk	EV 48,90 W	Viz Kid	DA 49 90	sich inclusiv der ac	2-	VORBESTELLUNG Aming	-CD 32
mans Race-Stand Alone	EV 53,90 W	Yorld Legend	DA 49,90	entrlichen 15 of 14	9	yndicate, Biosphere, Microcosm, Dracula, I	Nick Faldo Go
ana Jones 3/Adventure	DV 39,90 V	oe Joe	DA 54,90	Setziichen 15 % MV	ASI	otus Turbo Trilogy, Little Devil, Utopia II, 2	ool 2,
CONTRACTOR OF THE PROPERTY AND ADDRESS OF THE PARTY OF TH	W19,501Z	ac McKraken	EV 29,90		C	mio campa il, mora manises, Premier Mana	ger, the Legac
ana Jones 4/Adventure	DV 79,907	00	IDAMA ON		[7]	17,1889 James Pond Dino Worlds Dave	inter of Se



Spektakuläre Spiele surfen superschnell! Nächste Ausgabe gibt's wieder einmal Hits im Doppelpack. Ohne wenn und aber!

DUNGEONS & MONSTER



Weiter geht es mit unseren Spielespecials! Als nächstes schicken wir Lutz Mahle in die tiefsten Dungeons und auf die schrecklichsten Schlachtfelder. Von Amberstar über Ishar II bis zu Black Crypt. Wir haben alle Rollenspielklassiker noch einmal ausgepackt!



ECTS REPORT

Anfang September gaben sich in London wieder einmal die Prominenten der Branche die Klinke in die Hand. Dazwischen natürlich die AMIGA Games Crew mit Fotoapparat und spitzen Ohren. Die neuesten Gerüchte und heißesten Facts in der nächsten AMIGA Games.

F117 A

Der Doppelschlag von MicroProse. Der Tarnkappenbomber hebt in der nächsten Ausgabe ebenfalls ab. Ob

er in höheren Wertungsbereichen überhaupt zu sehen ist? Das alles sieht man in der Nummer 11.



Mission Roster and it styles are a second and a second and it styles are a second and a second and a second and a second and a s



DOGFIGHT

Die Flugsimulation mit den antiken Luftgeräten von MicroProse hebt endlich ab. Ob neue Standards gesetzt werden oder ein Flug knapp über der Grasnarbe ansteht - wir finden es heraus!

Es wird immer kälter und die Nächte immer länger. Genau da erscheint die nächste Ausgabe, vollgepackt mit News und einer Coverdisk! Stürmt zum Kiosk!

Am 20.10.93

98 AMIGA GAMES 10/93



Die Sternstunde für Ihren Computer!

Das CT-Verlag Leserservice-Angebot des Monats

• Festplatten Aktion:

105 MB 0 MB RAM DM 699,-/31,- mtl. 105 MB 2 MB RAM DM 849,-/33,- mtl. DM 999,-/34,- mtl. 105 MB 4 MB RAM DM 1.149,-/36,- mtl. 105 MB 6 MB RAM 105 MB 8 MB RAM DM 1.299,-/37,- mtl. 210 MB 0 MB RAM DM 799,-/32,- mtl. 210 MB 2 MB RAM DM 999,-/34,- mtl. 210 MB 4 MB RAM DM 1.099,-/35,- mtl. 210 MB 6 MB RAM DM 1.249,-/37,- mtl. 210 MB 8 MB RAM DM 1.399,-/38,- mtl.

Alle Festplatten sind vorformatiert, geprüft und sofort anschließbar.
RAM-Speicher wird eingebaut.
Zeitgemäße Finanzierung möglich - bestellen Sie jetzt mit einer Postkarte oder einfach telefonisch!
Bitte geben Sie die genaue
Artikelbezeichnung und den Preis an!

Turbokarten Aktion

68020 Turbokarte

1MB 32 Bit Fastram

68020 Turbokarte

4 MB 32 Bit Fastram

DM 499,-/29,- mtl.

68030 Turbokarte

1 Mb 32 Bit Fastram

DM 499,-/29,- mtl.

68030 Turobkarte

4 MB 32 Bit Fastram

DM 699,-/31,- mtl.

Alle Karten sind sofort anschließbar.

Bestellungen an: CT Verlag Brunecker Straße 84 90 461 Nürnberg Tel: 0911 / 45 74 00

115K FXPAINER

KOMPRESSIONS-SOFTWARE DER SPITZENKLASSE

iskExpander ist die Top-Neuheit für alle Amiga-User. Mit DiskExpander können Sie die Kapazität Ihrer Festplatte und Ihrer Diskettenlaufwerke etwa verdoppeln. Die Installation erfolgt in Sekundenschnelle und anschließend arbeitet der DiskExpander unsichtbar im Hintergrund.

Die Daten werden auf ca. 30 bis 70% der ursprünglichen Größe reduziert und verschiedene Kompressionsalgorithmen stehen zur Wahl.

Das geniale Programmkonzept sorgt dafür, daß auch Einsteiger den DiskExpander auf Anhieb optimal einsetzen können. Zur Installation, die weitgehend automatisiert erfolgt, benötigen Sie keinerlei Spezialkenntnisse. Der DiskExpander erhöht nicht nur die Kapazität Ihrer Festplatte. Auch auf normalen Disketten können Sie im Dürchschnitt ab sofort ca. 1,5MB Software unterbringen, und selbst die RAD-Disk können Sie problemlos verdoppeln.

Kennen Sie eine bessere Möglichkeit, Ihren Amiga für wenig Geld sinnvoll zu erweitern?

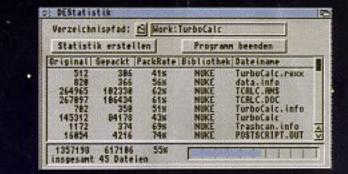
ei der Entwicklung von DiskExpander wurde größtmöglicher Wert auf Datensicherheit, variable Kompression und gute Geschwindigkeit gelegt. Sie können selbst bestimmen, ob Sie Ihre Daten hochgradig verdichten wollen, oder ob Ihnen mittlere Kompressionsraten ausreichen und haben somit direkten Einfluß auf die Geschwindigkeit. Selbstverständlich können Sie auch Ihren bevorzugten xpk-Packer einsetzen.

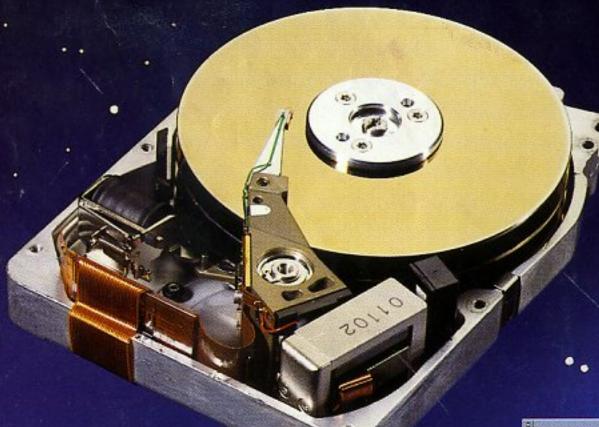
Insgesamt sieben Programmierer aus fünf verschiedenen Nationen haben entscheidend dazu beigetragen, diese technische Meisterleistung zu entwickeln.

DiskExpander wurde über einen Zeitraum von mehreren Monaten weltweit von mehr als 100 Benutzern getestet und für gut befunden!

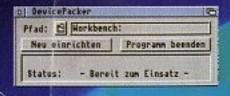
DiskExpander wird mit deutscher Benutzeroberfläche ausgeliefert, kann auf drei verschiedene Arten installiert werden und wird auch in Zukunft ständig weiterentwickelt.

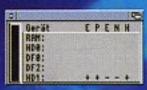
- Warnung! Es wird dringend davor gewarnt,
- illegale Kopien von DiskExpander zu benut-
- zen, da diese in der Regel modifiziert wur-
- den und die Sicherheit Ihrer Daten in keiner
- Weise gewährleisten!













DiskExpander SV ist eine pezielle Unpack-Only-Version, wir jeden Softwareproduzenten in einem preiswerten Lizensierungsverfahren anbieten. So können Sie und Ihre Kunden von der innovativen DiskExpander-Technologie profitieren. Erfragen Sie gleichzeitig unsere vorteilhaften Bundling-Preise.

The international version of DiskExpander will be available soon and we are looking for additional distributors. Please send your requests by FAX and we will reply immediatly including further details.

Versandkosten

Inland: DM 4,-V-Scheck

DM 8,- Nachnahme

Ausland: DM 8,-V-Scheck

DM 25,- Nachnahme

Stefan Ossowski's Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH Veronikastraße 33 45131 Esssen Telefon 02 01/78 87 78

Telefax 02 01/79 84 47







